

Micromanía

LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA

3'95€
657 ptas.
Portugal 792 $ Cont.

Sólo para adictos

www.hobbypress.es/MICROMANIA
AÑO XVIII - Número 86

AVANCE
Praetorians
La estrategia después de Commandos

PATAS ARRIBA
Solución completa de The Nations

2 CDs
¡¡CON 12 DEMOS!!
DEMO DEL MES
Renegade
Y además, DEMOS de:
- MOTO RACER 3
- SALT LAKE 2002
- DIE HARD
- GOTHIC
- GORE y muchas más...

¡¡Incluye editor de mapas para WOLFENSTEIN!!

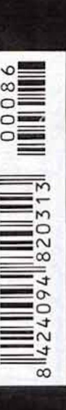
REPORTAJE
Xbox: ¿Alma de consola y corazón de PC?
"Destripamos" la máquina de Microsoft

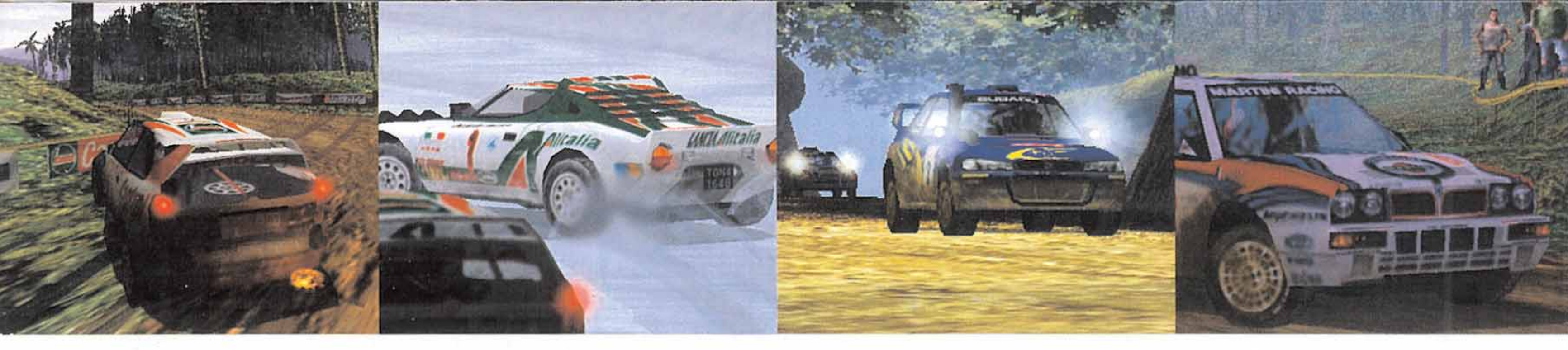
AVANCE
Speedball Arena
Juego clásico, tecnología de vanguardia

REVIEW DEFINITIVA Y GUÍA TOTAL PARA EL MODO MULTIJUGADOR

C&C RENEGADE
¡¡Haz explotar tu PC!!



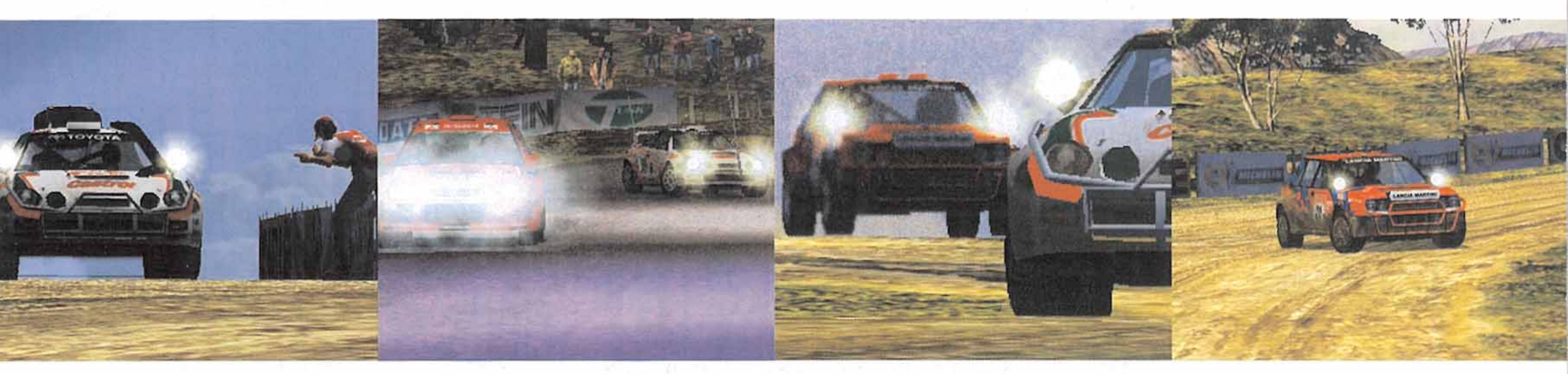




Disfruta en tu ordenador de toda la emoción y realismo de SEGA RALLY 2. Elige el Lancia™ Delta HF Integrale, o quizás prefieras el



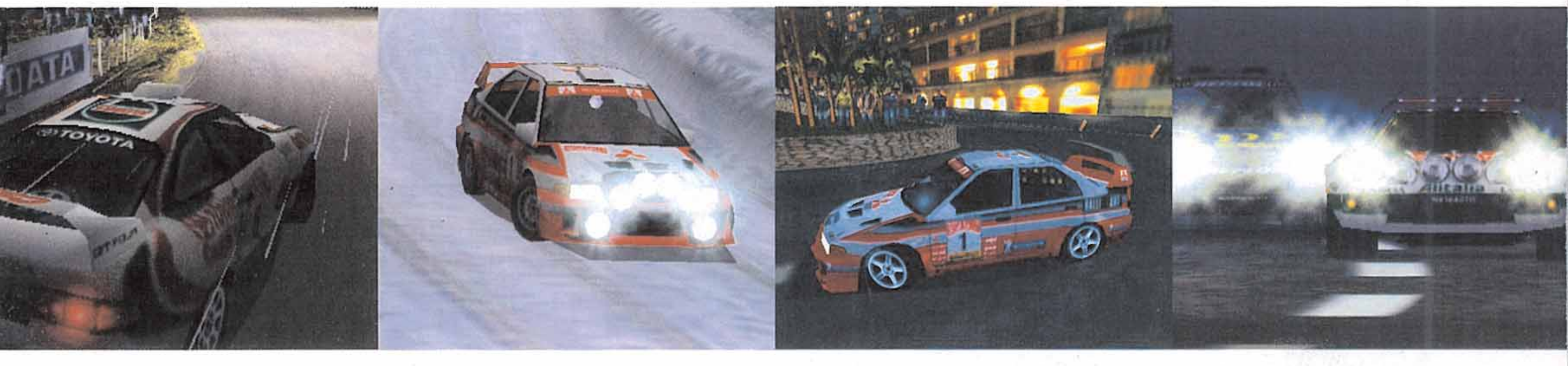
Toyota™ Celica GT-Four, o probar cómo se las "gasta" el Subaru™ Impreza 555. Tienes hasta 18 modelos donde escoger. Comienza



la cuenta atrás, pisas a fondo el acelerador y tu coche se dispara hacia el primer puesto de control. Tu corazón se acelera, toda tu



habilidad es necesaria para agarrarte al trazado, sigue las indicaciones de tu copiloto... Los circuitos te retan:, Cataluña, Sahara



Indonesia, Córcega, Finlandia, Montecarlo... Auténtica diversión. ¡¡Bienvenido a los Mejores Videojuegos del Mundo!!

Micromanía

Sólo para adictos

AÑO XVIII - TERCERA ÉPOCA - Número 86

3.95 €/657 PTAS

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redacción
Pablo Leceta, Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

On Line
Lina Álvarez

Secretaria de Redacción
Sonia Luengo

Colaboradores
F. Herrera, J. A. Pascual, S. Erice, X. Marcé, Ventura y Nieto, E. Bellón, G. Saiz, J. Martínez C. Nuzzo, A. Trejo, J. Sevilla, G. Pérez-Ayala, R. Lorente Derek de la Fuente (U.K.)

Edita



Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director de Ventas: **José E. Colino**
Directora de Publicidad: **María José Olmedo**
<mjolmedo@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad: **Nuria Sancho**
Coordinadora de Publicidad: **Mónica Saldaña**
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 906 301830/2 Fax: 902151798

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo,
Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Avenida Gráfica**
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

5/2002

Printed in Spain

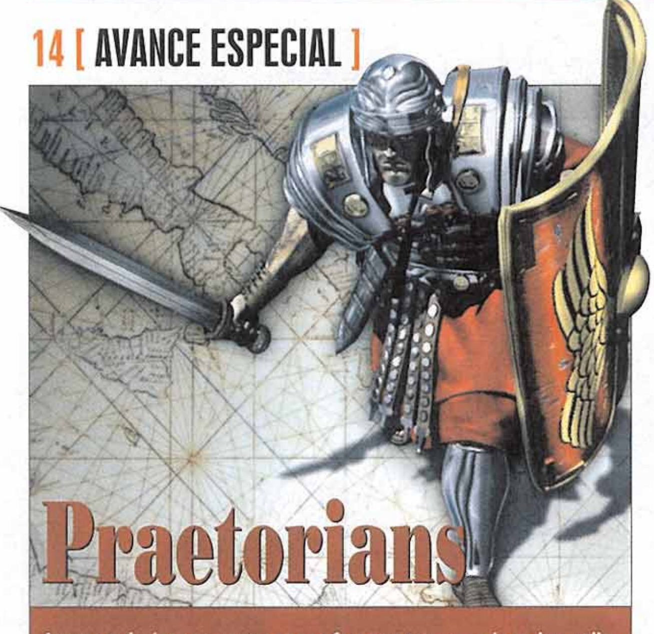






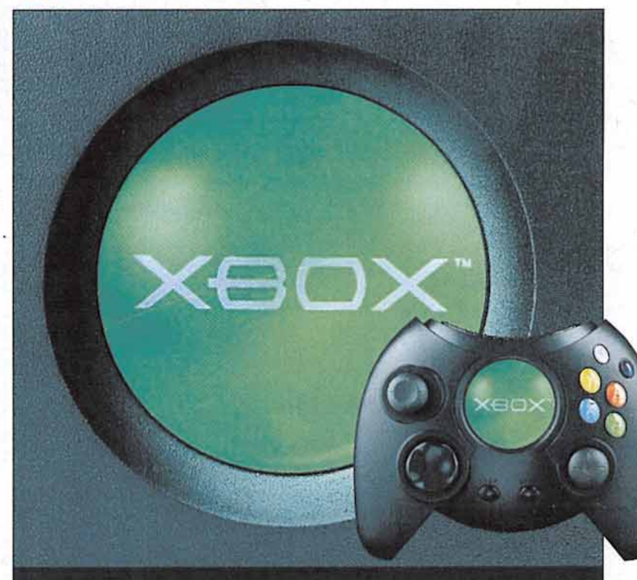
HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

14 [AVANCE ESPECIAL]



Aunque todavía se encuentra en una fase muy temprana de su desarrollo, hemos querido acercarnos al cuartel general de Pyro y echarle un vistazo a este juego de estrategia, que se perfila como una de las grandes esperanzas de un género, que apenas ha avanzado nada en los últimos años.

56 [REPORTAJE]



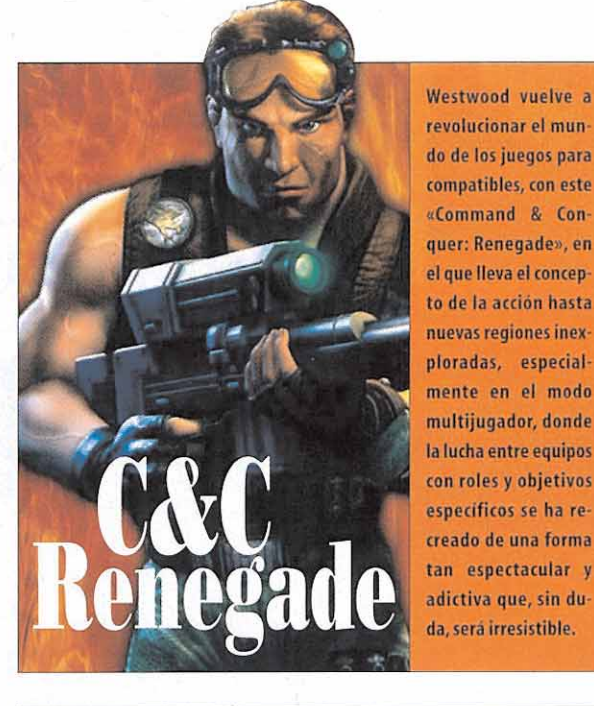
Xbox ya está aquí, y con ella se reabre el debate: ¿es un PC o una consola? Para averiguar esto, hemos cogido el destornillador y hemos abierto una para contarte cómo es por dentro la consola de Microsoft en un extenso reportaje de seis páginas, dedicado a la que será la gran X del mercado.

18 [AVANCE ESPECIAL]



«Speedball» es un clasicazo que mezclaba conceptos tan contrapuestos como la competición deportiva y la acción más cyberpunk. Ahora se acerca una nueva versión de este programa, pero en 3D y dedicada casi específicamente al modo multijugador.

74 [MEGAJUEGO]



Westwood vuelve a revolucionar el mundo de los juegos para compatibles, con este «Command & Conquer: Renegade», en el que lleva el concepto de la acción hasta nuevas regiones inexploradas, especialmente en el modo multijugador, donde la lucha entre equipos con roles y objetivos específicos se ha recreado de una forma tan espectacular y adictiva que, sin duda, será irresistible.

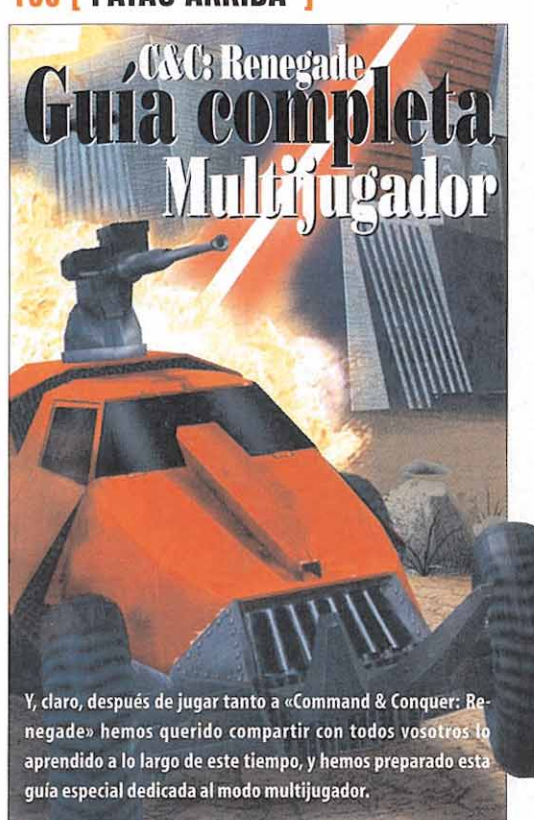
44 [PREVIEW]



Torrente Online

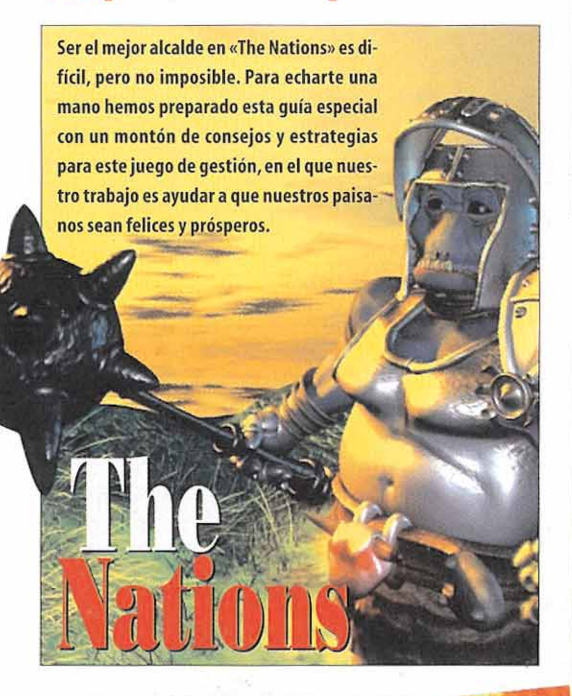
En Virtual Toys habían prometido que su juego más disparatado «Torrente. El Juego» tendría un modo multijugador. Y a punto están de dar por terminado su desarrollo. Nos hemos dado un paseo para echarle un vistazo a este «Torrente Online», y tenemos que decir que nos ha gustado mucho. Qué, chaval, ¿te gustan las pistolitas?

73 [PUNTO DE MIRA]



Y, claro, después de jugar tanto a «Command & Conquer: Renegade» hemos querido compartir con todos vosotros lo aprendido a lo largo de este tiempo, y hemos preparado esta guía especial dedicada al modo multijugador.

Ser el mejor alcalde en «The Nations» es difícil, pero no imposible. Para echarte una mano hemos preparado esta guía especial con un montón de consejos y estrategias para este juego de gestión, en el que nuestro trabajo es ayudar a que nuestros paisanos sean felices y prósperos.



Este mes en nuestro CD, disfrutaréis de la demo multijugador del explosivo «C&C: Renegade», sin olvidar las de «Moto Racer 3», «Salt Lake 2002», «Gothic», «Die Hard Nakatomi Plaza», entre otras. Además de nuestras previews y actualizaciones.



Editorial

Havoc cogió su fusil

Las grandes compañías, aquellas que en algún momento han sido capaces de desarrollar un juego rotundo y definitivo, verdadero, un juego como «Wolfenstein 3D», «Dune», «Populous», «Civilization», «Sim City», «Kick Off», «Ultima Online»..., aquellas que han creado un género casi de la nada, que con su inspiración han mostrado a todo el mundo el camino que había que seguir, no pueden abandonar su compromiso de innovación.

Ese es el caso de Westwood, uno de los pesados pesados de la industria, que ha saltado al ruedo para recuperar la gloria perdida en estos últimos años, en los que se ha dedicado a vivir de las rentas (unas rentas que por lo menos eran muy divertidas, que todo hay que decirlo).

«Command & Conquer: Renegade» es el último capítulo de una saga histórica y la primera cumbre, quizá, de una forma de entender los videojuegos. La idea de tomar el espíritu de un universo conocido por los jugadores, en este caso el de «Command & Conquer», y darle la vuelta a la tortilla, situando todo el concepto de juego en otro género, no es nueva y de hecho no es en absoluto lo que más nos ha llamado la atención en «Renegade». En verdad,muchos nos temíamos que aprovechando el tirón de «Command & Conquer», Westwood se iba a conformar con hacer un juego de acción en el que lo más interesante fuera algo así como ver en primera persona los edificios y vehículos de la serie de estrategia.

Pero lo verdaderamente valioso de «Renegade» es la forma en que se ha logrado convertir un juego de estrategia en un juego de acción, sin perder el sentido de estructura, es decir, sin que las unidades y edificios del programa pierdan su papel como engranajes de una máquina más grande que necesita de todos ellos para funcionar a pleno rendimiento. Y esto se aprecia sobre todo en el modo multijugador. «Renegade» es un juego de acción en el que asumiendo el rol de, por ejemplo, un soldado de infantería en una base cualquiera del NOD o del GDI, no podemos olvidar ni por un segundo que la cosechadora está recogiendo créditos para nuestro bando, que las torretas nos protegen, que los APC nos transportan hasta el corazón de la base del rival, que todo funciona, en definitiva, con la precisión de un reloj, y que si nosotros no hacemos nuestro trabajo, debilitamos enormemente a todo el equipo.

Este mes os ofrecemos una demo multijugador en uno de nuestros CDs, con la que podréis comprobar personalmente la forma en que se han implementado todos los elementos de este título para que el espíritu que lo gobierne sea el de la cooperación entre los jugadores.

Y esa rotunda manifestación de ese concepto, todavía tan inexplorado en el mundo de los videojuegos, es el regalo que nos ha hecho Westwood.

La redacción

y además...

UBI apuesta por el TENIS

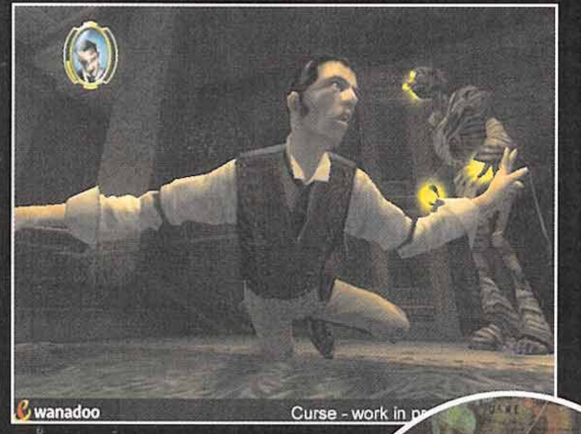
La compañía francesa Ubi Soft ha alcanzado un acuerdo con la Federación de Tenis Internacional para producir una serie de juegos para distintas plataformas basados en la Copa Davis. El primero de estos juegos se prevé para mayo de 2002.

¿Un nuevo SPACE Quest?

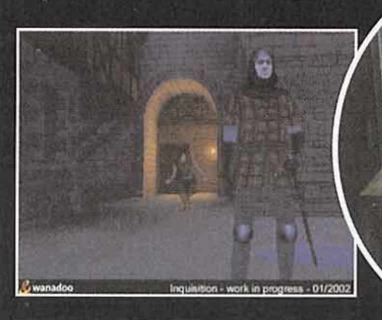
Los rumores sobre proyectos aún no confirmados circulan a una velocidad vertiginosa. Según uno de ellos, Sierra podría estar trabajando en el séptimo capítulo de «Space Quest», una de sus aventuras gráficas más populares. Por supuesto, no hay confirmación oficial al respecto, aunque resulta un tanto sospechoso que la compañía acabe de inaugurar una flamante página web de un juego que se supone descatalogado.



Novedades en WANADOO











Wanadoo presentó el pasado mes de enero en su oficina central parisina el catálogo de juegos previstos para la próxima temporada. Hasta allí viajamos para conocer de primera mano sus nuevos proyectos, programas variopintos entre los que no encontramos ninguna aventura gráfica. Y es que en éste su segundo año de vida, Wanadoo pretende consolidarse como una productora de primera fila, ofreciendo para esta temporada un catálogo sólido y variopinto, en el que hay cabida para todos los géneros. El más impresionante fue «Ironstorm», un arcade 3D futurista, heredero de juegos como «Medal of Honor», cuyo argumento narra una visión alternativa de la Guerra Mundial. Otros juegos destacados fueron «Curse» –aventura tipo Survival Horror con toques eqipcios y decorados 3D en tiempo real– o «Inquisition», programa de ambientación medieval y desarrollo parecido a «Metal Gear Solid 2». Esta compañía gala sigue mostrando un especial interés por los simuladores deportivos e incluye en su catálogo «Roland Garros 2002» –edición actualizada de la popular saga– o «Pro Beach Soccer», un arcade basado en una disciplina tan atípica como es el fútbol playa. El catálogo lo completan «Halloween» –plataformas infantil desarrollado por Kalisto para PS2–, «Gremlins: Unleashed!» y «Extreme Ghostbusters», ambos lanzamientos exclusivos para GameBoy Advance. Aunque el tiempo fue escaso, también pudimos echar un vistazo a la versión alfa de «Robin Hood», un juego de estrategia desarrollado por Spellbound, los autores de «Desperados».

LUCAS ficha a PLANET MOON

Lucasarts ha elegido al estudio Planet Moon –responsable, entre otros juegos, del sensacional «Giants: Citizen Kabuto»– para que diseñe un nuevo programa para consolas de última generación. Será un juego de acción y cargado del humor psicodélico e irresistible que esta compañía sabe imprimir a sus creaciones. El juego verá la luz a lo largo de 2003.

El MERCADO aumenta

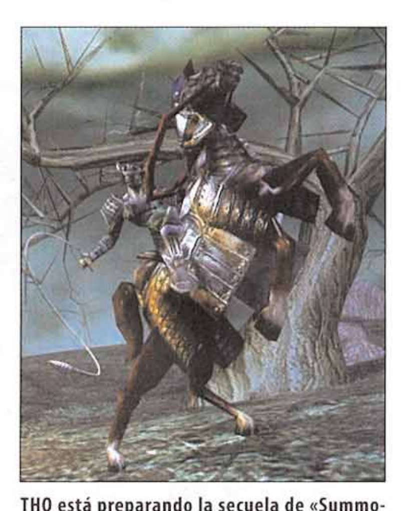
Según un informe publicado por el Grupo informativo NPD, la industria de los videojuegos vendió durante 2001 en América un 43 por ciento más de productos –software y hardware– que el año anterior. La industria facturó alrededor de 9 400 millones de dólares (unos 10 700 millones de euros), sin perjuicio de los atentados terroristas del 11-S. Según el NPD, este espectacular aumento ha sido consecuencia de la aparición de los nuevas consolas, GameCube, GameBoy Advance y Xbox.

NEVERWINTER NIGHTS en verano

El JDR más deseado de los últimos tiempos, «Neverwinter Nights», verá la luz durante el próximo verano. Tras la reciente ruptura de relaciones entre BioWare Corp (los padres de la criatura) e Interplay, el futuro del programa se prometía incierto, al menos hasta que BioWare encontrara un nuevo distribuidor. Infogrames no ha querido dejar pasar esta ocasión de oro para hacerse con uno de los títulos más esperados del momento –y por tanto, con mayor potencial para convertirse en superventas–, y ha firmado un acuerdo con la compañía canadiense para distribuir el producto en todo el mundo. «Neverwinter Nights» será la experiencia más cercana a la esencia de los JDR, gracias a su estupenda calidad gráfica y a un modo multijugador en el que cualquier usuario podrá asumir el rol de dungeon master, modificando escenarios, enemigos y tesoros en tiempo real durante una partida, diseñada por él mismos.



Vuelve la MAGIA



THQ está preparando la secuela de «Summoner», uno de los juegos de rol más laureados del catálogo PlayStation 2. Como novedades, un sistema de combate en tiempo real mejorado, 30 nuevos escenarios en en 3 dimensiones, mayor interacción con los NPC, doce nuevas invocaciones y un sistema de habilidades más cuidado. El juego verá la luz a final de año y parece que saldrá exclusivamente para PlayStation 2.

Nuevo proyecto de **BOHEMIA INTERACTIVE**







Bohemia Interactive ya trabaja en un nuevo proyecto. La compañía checa responsable de «Operation Flashpoint» ya ha comenzado el desarrollo de un nuevo programa: «Independence Lost». Aún se desconoce si será una ampliación de «Operation Flashpoint», una continuación en toda regla, o si por el contrario se trata de un nuevo concepto, como todo parece apuntar. Ésta última parece la opción más posible, teniendo en cuenta que Bohemia Interactive ha publicado una página web específicamente dedicada al proyecto:
www.independencelost.com
Tras visitarla, sólo hemos sacado en claro que «Independence Lost» será un juego de acción ambientado en la época actual y que estará basado en conflictos tan actuales como el que tuvo lugar en Timor Oriental durante el pasado año. A la vista de las pantallas que acompañan estas líneas, cabe preguntarse qué clase de juego será «Independence Lost», aunque está claro que será bélico.





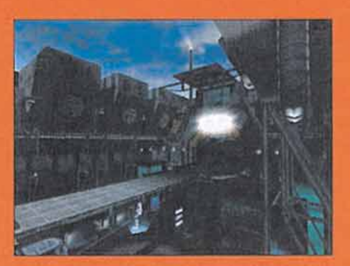




STARCRAFT 2
Desmentido

No habrá «Starcraft 2», o al menos no por el momento. Representantes de Blizzard, la compañía responsable del juego, han desmentido los rumores que afirmaban que Bill Roper, uno de los directivos del estudio, tenía prevista una secuela de «Starcraft». La enorme popularidad conseguida por «Starcraft» desde su aparición en 1998 ha motivado estos rumores infundados. Según la versión oficial, la compañía se encuentra dedicada a tiempo completo en dos únicos proyectos, «Warcraft III» y «World of Warcraft».

ACCIÓN en el **FUTURO**



Westka Interactive ha revelado los primeros detalles de su próximo juego «Y Project», una mezcla de aventura futurista y juego de acción en primera persona previsto para principios de 2003. La tecnología de «Unreal II» servirá de base para el juego, que se desarrollará en interiores y exteriores a partes iguales, aunque también se está aprovechando el modelo físico del engine Karma de MathEngine. Las capturas recibidas demuestran la alta calidad gráfica tanto de los personajes como de los escenarios. Tanto es así que, para representar la compleja arquitectura que aparecerá en el juego, los artistas gráficos han contado con la supervisión de un grupo de arquitectos profesionales para generar un mundo futurista a la par que creíble y habitable.



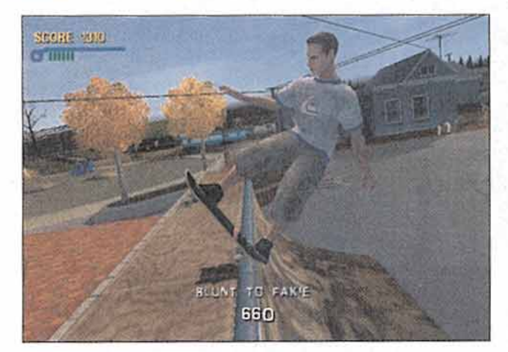
20 años no **ES NADA...**

En 2002 regresa uno de los videojuegos clásicos por antonomasia. Willy, el minero loco, regresa a la actualidad informativa 19 años después de su nacimiento, gracias a la revisión del mito que Jester está desarrollando para Game Boy Advance. Los responsables del proyecto afirman que esta nueva versión será respetuosa con el estilo del juego original. El juego, aún sin título definitivo, verá la luz en abril.

LA animación llega al **PC**

BAM! Entertainment ha alcanzado un acuerdo con Aardman, la factoría de animación con plastilina responsable, entre otras cosas, de aquel sensacional largometraje que realizaba una divertida parodia de "La Gran Evasión": "Chicken Run". BAM! pretende producir una serie de videojuegos , para diferentes plataformas, inspirados en los personajes más emblemáticos de esta productora, Wallace & Gromit.





PATINA en tu **PC**

Finalmente, los usuarios de PC también podremos disfutar con «Tony Hawk's Pro Skater 3». El estudio encargado de llevar a cabo el proyecto ha sido Gearbox Sofware, una compañía tejana responsable de juegos como «Half-Life: Opposite Force» o «Blue Shift». La versión PC incluirá características específicas para esta plataforma, como un modo multijugador online, posibilidad para descargar mapas desde la página web, controles completamente configurables y mayor calidad en las texturas. El juego, que incluirá ocho circuitos repletos de elementos interactivos, saldrá a la venta al final del presente año, aunque ya se sabe que estas fechas siempre están sujetas a posibles cambios.

CRAMMOND vuelve a los circuitos

Infogrames ha anunciado el próximo lanzamiento de «Grand Prix 4», el popular simulador de Fórmula Uno diseñado por Geoff Crammond. El cuarto capítulo de esta saga verá la luz dentro de un par de meses e incluirá suculentas novedades con las que desmarcarse de sus competidores, como una enciclopedia de la Fórmula Uno, capturas del movimiento de los mecánicos en boxes o un nuevo sistema de audio dinámicos. Esta edición del juego, basada en un nuevo engine 3D más poderoso, aprovechará al máximo las prestaciones del hardware de aceleración gráfica de última generación. «Geoff Crammond´s Grand Prix 4» aparecerá tanto para PC como para Xbox.



CRYO Presenta sus juegos para 2002

El pasado cinco de febrero Cryo presentó en sus oficinas centrales de París su plan de lanzamientos para 2002. Entre los juegos que pudimos ver de primera mano presentados por sus propios desarrolladores destaca especialmente «Heagemonia», la "joya de la corona" de Cryo para este año.

Este juego de estrategia en tiempo real en el espacio, desarrollado por el mismo equipo responsable de «Imperium Galactica», combina elementos de estrategia con otros de administración y gestión y promete ofrecer, sin duda, unos de los apartados gráficos más espectaculares de su género. Igualmente, también llamó mucho la atención «Stealth Combat», un juego de acción en primera o tercera persona que aporta la originalidad de que no controlaremos a un personaje sino a un vehículo a elegir de entre un catálogo de 15 diferentes, tanto terrestres, como voladores o anfibios. «Gore» la otra gran apuesta de Cryo por la acción para este año, es un título de corte más "clásico" en el que se esta cuidando especialmente el apartado multijugador. También para PC fueron presentadas las videoaventuras «Julio Verne», basada en la novela "20 000 leguas de viaje submarino" del célebre escritor francés, y «Thorgal», inspirada en los cómics de Grzegorz Rosinski y Jean Van Hamme. Mientras que el primero utilizará el mismo motor de «Versalles 2», «Thorgal» implementará un sistema algo más avanzado, con un personaje tridimensional que se desplazará sobre escenarios prerrenderizados. Por último también pudimos ver, ya para otras plataformas, el simulador deportivo «Agassi», para PS2 y GBA, así como los arcades «La Pantera Rosa», de PSOne, y «Frankenstein», para GBA.







Evolución LÓGICA



El tercer episodio de «Valhalla», la aventura conversacional desarrollada por Vulcan Software. «The Chapel» será el título original del programa, evolución del juego originalmente aparecido en formato Amiga «Valhalla & The Lord of Infinity». Para esta reedición del juego se han capturado 360 frases de diálogos digitalizados, que darán más vida al desarrollo del juego. El proyecto «Valhalla» se ha concebido como una serie de 12 episodios que son publicados periódicamente en Internet y distribuidos a través del portal Vulcan, la plataforma oficial de la compañía. Este portal posibilita una extensa comunidad de usuarios, que se comunican a través de un chat o visitando con sus Avatars (representaciones 3D de sus personajes) en la zona. Los interesados pueden adquirir el juego en Internet al precio de 3.60 $ en la siguiente página web:
www.valhalla-online.co.uk/classics/english/

PS2 y LINUX más unidos que nunca

Internet llega a la PS2. Sony Computer Entertainment Europe pondrá a la venta su kit de conexión a Internet vía Linux en mayo del presente año. El Kit incluye un disco duro externo de 40 Gb, un Adaptador de Red de alta velocidad (100 BASE-T Ethernet) y cables de vídeo para conectar la consola a un monitor de alta resolución. Gracias a este kit, los usuarios de Playstation 2 no sólo podrán navegar en Internet, sino tambi;en desarrollar programas y aplicaciones para Linux. Dado el éxito que el kit tuvo en Japón, donde unos 7 900 usuarios lo adquirieron, se prevé lanzar unas 9 000 unidades en Europa.





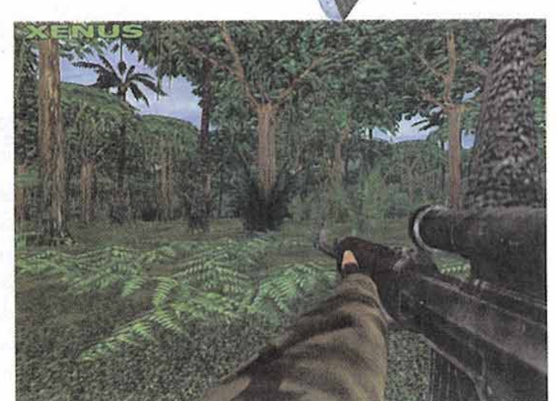
Anunciado NIGHTMARE CREATURES 3

Ubi Soft producirá y distribuirá en todo el mundo la tercera parte de «Nightmare Creatures», el popular juego de acción y terror programado por Kalisto Entertainment. La primera parte del juego vio la luz en el año 1998 y dos años más tarde apareció la primera secuela. Las ventas conjuntas de ambos programas ascienden a dos millones de ejemplares, razón más que suficiente para justificar una nueva secuela. «Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness» estará ambientado en Europa Central durante el siglo XIX y estará protagonizado por una heroína experta en el exterminio de criaturas pesadillescas y monstruos varios. El juego no estará terminado hasta 2003 aunque, lamentablemente para los usuarios de ordenadores compatibles, sólo aparecerá para consolas de última generación.

Un comienzo PROMETEDOR

Si hace unos meses os informábamos del nacimiento de Deep Shadows, la compañía formada por antiguos miembros del equipo GSC Game World, por fin podemos mostraros las primeras imágenes del que será su primer proyecto. Bajo el título de «Xenus» se esconde un prometedor arcade 3D basado en misiones. Poco más se sabe del mismo, excepto que el escenario de juego reproducirá un territorio completo de 625 kilómetros cuadrados de la selva Colombiana.





El regreso de INDIANA JONES

Lucasarts ha alacanzado un acuerdo con The Collective para el desarrollo de un nuevo programa basado en las aventuras de Indiana Jones. La compañía de George Lucas confió en este estudio californiano tras quedar impresionado por juegos como «Buffy: The Vampire Slayer» o «The Fallen». El juego, que será una mezcla de acción y aventura, estará disponible a finales de 2002, y se programará tanto para ordenadores compatibles como para consolas.



CREAMOS AUTOMÓVILES

RENAULT Clio

Nuevo Motor 1.5 dCi 80cv.

Acéptalo. Tienes esa capacidad de experimentar las cosas más profundamente. De reaccionar a los estímulos con más intensidad. Eres capaz de sentir más.

Más energía. La del **nuevo motor 1.5 dCi turbodiesel common rail** de última tecnología, capaz de registrar uno de los consumos más bajos de su segmento. (3,8 l/100km).

Más protección. La que encontrarás en el nuevo Renault Clio, único modelo de su categoría que incorpora de serie:

- **ABS.**
- **Asistencia a la Frenada de Emergencia***
- **4 airbags.**

Acéptalo. Perteneces a esa comunidad de personas capaces de conseguir una misteriosa comunión con su Clio.

PARA MÁS INFORMACIÓN, LLAME AL 902 333 500.

www.renault.es

Eres capaz de sentir más.

WELCOME TO THE COMMUNITY
COMMUNITY-CLIO.COM



* No disponible en la versión 172cv.

Nintendo Acción Presenta... ¡GameCube!





Un detallado reportaje sobre GameCube y sus primeros juegos aparece en la portada del último número de Nintendo Acción. En total siete páginas en las que te cuentan los secretos de la máquina, precio, detalles sobre el lanzamiento y por supuesto un vistazo a los primeros juegos. Mirando también al futuro, publican las primeras imágenes de Turok Evolution. En las previews destaca Golden Sun, un RPG de Advance que tienes que ver. Y en las guías encontrarás nuevas entregas de Zelda: Oracle of Seasons, Harry Potter GBC, Paper Mario y Pokémon Oro/Plata. Por último, en la Revista Pokémon no te pierdas el informe donde localizan a todos los Pokémon en todas las ediciones.

PC Manía Protege tu correo electrónico

Aunque no lo sepas porque vives en otro mundo o simplemente no te interesa mucho este, tu buzón de correo electrónico es objeto de constantes amenazas externas. Virus de una gran potencia destructiva. Espionaje. Y publicidad salvaje.

¡Defiéndete! ¡Sigue los consejos del informe especial que publicamos en el número 29 de PC Manía! También analizamos las últimas novedades en hardware y software, realizamos una comparativa de escáneres y otra de bancos virtuales y, atención, desvelamos los secretos de los webmasters.

Si nos compras por los CDs, toma nota de lo que aparece en este nuevo número: regalamos demos de File Protector Special Edition, Drive Image 5.0 y Nascar Racing 2002... y una aplicación completa, Funny Faceart.



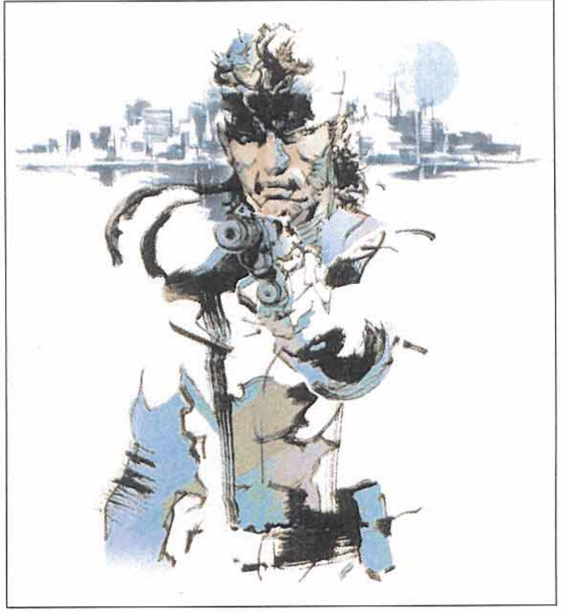
Playmanía te trae el mejor rol



La revista líder en España de PSOne y PS2, te ofrece este mes un montón de sorpresas. Empiezan con un reportaje de los próximos juegos de rol que aterrizarán en PS2, como Final Fantasy X, Grandia II o Shadow Hearts; y continúan con un avance del mejor Rally que encontrarás en tu consola, encabezado por Rally Championship.

En su sección de guías y trucos podréis encontrar la solución de GTA III, Pro Evolution Soccer y dedican su guía coleccionable al genial Jak & Daxter. Completan el número una comparativa de los mejores shoot'em ups subjetivos para PS2 y el comentario de las mejores novedades del mes, con Metal Gear Solid 2. Además, inician una sección donde se presentan las novedades en vídeo DVD, para que sepas qué películas puedes comprarle a tu PS2.

Hobby Consolas Spiderman y Solid Snake



Madre mía! Este mes está siendo tan intenso y lleno de novedades que en Hobby Consolas te han preparado un número muy especial: los primeros juegos del lanzamiento de Xbox comentados y puntuados, para que sepas si te merece la pena comprarla o no; un reportaje especial con la fecha de lanzamiento y el precio definitivo de Game Cube junto a un análisis de sus principales bazas para competir con Xbox y PS2; y... ¡tachaaaannnn! Una sensacional exclusiva en España con las primeras imágenes de la película y el juego de Spiderman. Además, la review de Metal Gear Solid 2, el juego más esperado de la historia, a la que acompaña un sensacional suplemento de 36 páginas para que no te quedes atascado en ningún momento. En fin, un número absolutamente redondo que te espera en tu quiosco por sólo 2'75 euros.



HAEGEMONIA

Se perfila como un título realmente atractivo, de cara a los próximos meses, y dotado de un potencial tecnológico más que notable. El más reciente proyecto de Digital Reality ofrece una curiosa combinación de juego inspirada en títulos como «Homeworld» e «Imperium Galactica», con la estrategia en tiempo real como pilar del conjunto. Un juego al que recomendamos seguir muy de cerca.

PRO RACE DRIVER

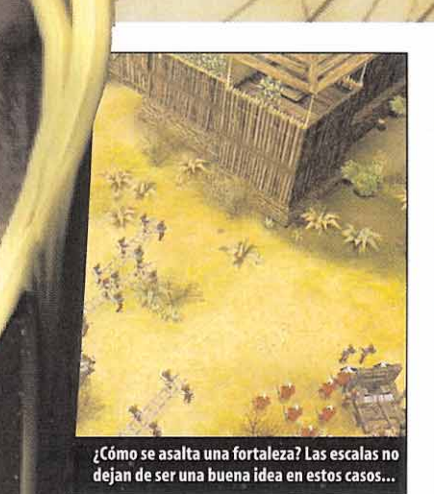
La serie TOCA ya tiene continuador. «Pro Race Driver» es, en palabras de Codemasters, un título con el que se quiere reinventar el género de la velocidad. Tecnología, variedad de opciones, realismo, un marcado interés en la definición de los personajes y elevada jugabilidad son las cartas con las que la compañía juega su mano. A priori, todo apunta a unos resultados sobresalientes, pero aún es pronto para confirmarlo. Quedan unos meses hasta que «Pro Race Driver»s vea la luz, tiempo durante el que seguiremos su desarrollo con interés.



PRAETORIANS

Pyro vuelve a la Carga

¿Existe vida después de «Commandos»? Claro que sí. Y la mejor prueba se encuentra en desarrollo en Pyro Studios, y tiene nombre propio: «Praetorians». No es esta la primera vez que se oye hablar del título, pero sí es el momento idóneo para decir que Pyro ya está dando forma de auténtico juego a este ambicioso proyecto. Un proyecto que está llamado a hacerse un nombre tan importante como el de los dos que le han precedido, y para saber más sobre «Praetorians» acudimos a las oficinas del equipo de desarrollo, para la "puesta de largo" del juego.



¿Cómo se asalta una fortaleza? Las escalas no dejan de ser una buena idea en estos casos...



Un ligero acercamiento a lo que nos puede esperar dentro de cualquier fortificación enemiga. Los soldados se preparan para resistir hasta el fin.

Las formaciones que pueden adoptar las legiones, en el caso de hablar de los romanos, se basan en datos históricos que se reproducen en el juego.

Un pequeño pero cómodo despacho en las oficinas de Pyro Studios. Una mesa, un ordenador, y un par de soberbios estandartes, con las figuras de soldados romanos y galos, a los lados de aquella. Ese fue el escenario donde los chicos de Pyro nos propusieron echar un primer vistazo a su nuevo proyecto. Un proyecto ambicioso, donde tecnología y jugabilidad se intentan dar la mano para repetir éxitos como el de la serie «Commandos». Y, por lo que se ha podido ver, no es nada arriesgado decir que el equipo se encuentra en el buen camino.

Antes de que el deseo de tomar «Praetorians» como un juego que está al caer nos domine (que ya nos gustaría, dicha sea la verdad) debemos ser realistas y comentar algo que, bueno, no es que sea malo en sí mismo, pero que conviene tener en cuenta: «Praetorians» aún tiene un largo trecho por recorrer, antes de ver la luz. Considerar el último trimestre de 2002 es casi lo más realista, como posible fecha de lanzamiento.

Pese a ello, Pyro ha procurado tener a punto, a día de hoy, algunas de las características esenciales que dominarán el juego. El título hace de la estrategia en tiempo real su razón de ser. Y si entendemos esto en su acepción más extensa, y casi literal, «Praetorians» se puede convertir en uno de los ejemplos más brillantes y representativos de su género. Su pilar maestro se erige a partir de la consideración táctica y estratégica, llevada al terreno de lo militar y el combate. Olvidémonos de gestión de recursos y centrémonos en la batalla. No en vano se nos adjudica el rol de general de los ejércitos de Roma, en su época de máximo apogeo, cuando la civilización latina dominaba la mayor parte del orbe. Esta base histórica no está tomada, simplemente, como excusa para desarrollar un juego que se aproveche del elemento estético, sino que se aplica, dentro de lo posible, con todas las consecuencias. Algunas de las escenas de batalla que pudimos contemplar en Pyro resultan espectaculares, con enormes fortalezas, cientos de unidades entrando en combate de manera simultánea y, como en los tiempos en que se ambienta, donde las decisiones de última hora no son aplicables una vez ha comenzado todo. En cierto sentido, podríamos encontrar una referencia más o menos válida en el modo en que la acción se desarrollaba en un juego como «Shogun: Total War», eso sí dejando de lado todo aquello que no implique la acción directa.

ORDENA Y MANDA

Lo primero que llama la atención del sistema de juego de «Praetorians» es como sus diseñadores han querido transmitir las sensaciones del combate al jugador. Las múltiples unidades que comandaremos no son controlables de modo individual. Legionarios, arqueros, infantería, caballería... poseen características propias, sí, pero su forma de actuar se basa en la fuerza del grupo. Distintos escuadrones o legiones son controladas en bloque y, como máximo, podemos dividirlas en subgrupos, pero nunca serán comandadas unidad por unidad, salvo aquellos casos excepcionales de un jefe, como un centurión. Así, veremos como nuestras legiones adoptan formaciones tan característicascomo la tortuga o alguna otra que requiere un número más pequeño, y por tanto puede ser aplicada con los escuadrones divididos en subgrupos. Todo está preparado para que la versión final del juego ofrezca, sobre todo, un control intuitivo al jugador. Pero también habrá que tener en cuenta las propiedades únicas de cada civilización. Si bien la mayoría de unidades, pese a cambiar de nombre según la civilización, poseerán habilidades similares en cada rango, es necesario contar con características específicas. Los Romanos serán disciplinados y ordenados. Los bárbaros son algo más inestables en su modo de atacar y defender, y las formaciones rígidas no serán, precisamente, lo suyo.

Las condiciones de juego serán, en general, muy abiertas en sus posibilidades tácticas y estratégicas, algo que parece heredado de la filosofía de «Commandos», aunque aplicado en un diseño muy diferente. Pero ello no quitará que sea más que conveniente conocerse al dedillo las virtudes y debilidades de cada tipo de unidad. Un ataque ordenado y pensado con una línea de arqueros, la infantería pesada a sus espaldas y planificar una emboscada atrayendo al enemigo mediante la caballería, puede dar resultados muy positivos. Si, por el contrario, decidimos que es mejor mandar a la infantería a su aire, sin tener en cuenta la posible defensa organizada del enemigo, es mejor no pensar en cómo quedarán nuestras fuerzas. Siempre existe el factor suerte, por supuesto, pero a veces el precio que se pague no compensará la merma de unidades, que son limitadas de principio a fin.

La única posibilidad de gestionar las unidades como "recurso" está muy bien pensada y planteada, y se integra en el diseño también de una manera brillante. La conquista de pequeños reductos ►

Un ejército a tu servicio



El realismo histórico, dentro de los límites de la jugabilidad que impone un producto de estrategia, es una de las máximas que Pyro está poniendo en práctica de manera brillante. Unidades, máquinas de guerra y estructuras en «Praetorians» nos trasladan a un momento del pasado especialmente atractivo, en el apogeo del Imperio Romano. La unión de otras civilizaciones, como egipcios y bárbaros (galos y germanos), añade un aliciente al conjunto pero es, sobre todo, lo sorprendente de contemplar formaciones de guerra reales, máquinas funcionando tal y como lo hacían siglos atrás, y una excelente ambientación, no sólo formal sino aplicada al juego de manera práctica, lo que puede hacer de «Praetorians» un título que sobrepase los límites de las expectativas que pueda levantar entre los miles de aficionados al género y los jugadores más exigentes con el detalle.



Las alianzas con otras civilizaciones, como los bárbaros, resultan vitales en ciertas misiones. Eso sí, no esperemos mucha disciplina de ellos...

Los distintos escenarios del juego no sólo ofrecen ambientes variados. La orografía es fundamental a la hora de planificar una estrategia.



Una vez comienza una batalla es imposible dar marcha atrás. Hay que evitar que el escenario se convierta en una trampa por una mala táctica.



Las maniobras de distracción son importantes. El enemigo se concentra en atacar una torre de asalto, y la otra lleva nuestras tropas al interior.

Los bosques son perfectos para las emboscadas. Eso sí, hay que tener en cuenta que el mismo uso pueden darles nuestros enemigos...

(aldeas) plantea la posibilidad de entrenar a los lugareños. Aunque siempre estaremos expuestos a una reconquista por parte del enemigo o podremos llevar a cabo una ofensiva para controlar más territorio. Tan es así que incluso alguna misión se centrará en este aspecto en particular, lo que da idea de cómo se puede exprimir algo que, en otros juegos, no pasa de ser una mera anécdota.

LA CONQUISTA DEL MUNDO

«Praetorians» no pondrá al jugador en la tesitura de conquistar todo el mundo conocido en la época romana, pero la verdad es que le faltará poco. A la suma de la campaña que nos llevará por distintas regiones y ambientes (desiertos, pasos montañosos, verdes mesetas y valles...), añadiremos que todos y cada uno de los mapas donde se desarrollará la acción mostrarán una extensión casi majestuosa, en tamaño y detalles, que influyen directamente en el juego. No se trata de llegar a un punto, sino de cómo llegamos a él, manteniendo nuestras fuerzas y dañando al enemigo. La planificación lo es todo antes de dar cada paso, y el entorno puede condicionar más de lo que nos pensamos. Si antes de entrar en un bosque vemos que los pájaros que lo habitan vuelan espantados, no lo dudes, allí hay alguien esperando.

Para evitar demasiadas sorpresas, cada ejército contará con unidades especiales "espía" que hacen uso de las habilidades de un animal. Puede ser un halcón, puede ser un lobo, pero se trata de ayudas que permiten desvelar porciones de cada mapa para no actuar a ciegas.

Este inmenso mundo de «Praetorians» ofrece un equilibrio de fuerzas para la contienda que obliga a tomar en consideración múltiples factores, y pretende dar al usuario una realidad estratégica sin precedentes. Quizá no se trata tanto de inventar algo nuevo en el género, sino de llevar a sus últimas consecuencias cualquier norma ya establecida. Imaginemos, por ejemplo, que en el desierto egipcio (y esto es una muestra real), el enemigo nativo saca partido de los espejismos que allí se producen. Si un general romano no tiene esto en cuenta, puede caer en una emboscada en un terreno supuestamente abierto y sin peligros aparentes, que al final se pueden encontrar donde menos se esperan.

ESTRATEGIA EN COMPAÑÍA

Lo poco que se ha visto de «Praetorians», y que se ha mencionado hasta ahora, ya indica que nos encontramos ante un título realmente sugerente, y donde un género se explota hasta la saciedad, con todas sus virtudes. Sin embargo, lo mejor está por llegar. Si toda la IA del juego no es suficiente para los más exigentes, los enfrentamientos en la modalidad de multijugador saciarán cualquier necesidad de desafíos.

Pyro planea lanzar «Praetorians» con numerosos mapas destinados exclusivamente a este modo de juego (un total de quince), donde hasta un máximo de ocho jugadores se podrán ver las caras. Aquí llega otro de los puntos fuertes del juego. Cada usuario manejará sus fuerzas y ejércitos propios pero, al igual que en el modo de campaña, es posible realizar alianzas con otras civilizaciones para planificar, de verdad, estrategias complejas contando con múltiples posibilidades. De hecho, en Pyro esperan que una partida de cuatro contra cuatro jugadores, pero con sólo dos bandos reales en conflicto, llegue a superar las más altas expectativas. Sobre todo si tenemos en cuenta la inclusión de un sistema de chat propio del juego y que queda oculto a aquellos usuarios que no participan en una alianza. ¿Qué estrategia está planteando el enemigo? ¿Cómo derrotar a un ejército que puede ser superior en número, aprovechando las características del campo de batalla? La variedad de las acciones a tener en cuenta y las casi infinitas posibilidades que se derivan de este planteamiento, hacen pensar en que Pyro tiene entre las manos no sólo otro éxito, sino un juego que se puede convertir en un clásico desde el mismo instante de su nacimiento. En cualquier caso, simplemente el hecho de que el juego no incluya un sistema de gestión de recursos, y se haya centrado en el aspecto más puramente militar, ya es algo que nos permite ser optimistas.

Esperemos con ansiedad que los meses pasen rápido, y que «Praetorians» tenga, cuando vea la luz, el mismo impresionante aspecto que nosotros ya hemos podido comprobar. Hasta entonces, paciencia.

F.D.L.

Así se hace la historia



Uno de los primeros pasos que ha dado Pyro en la concepción de «Praetorians» ha sido el diseño y desarrollo de un potente editor, que permitiera a los diseñadores trabajar con fluidez en la creación de los entornos y misiones del juego.

«Praetorians» es un juego totalmente 3D, pese a la limitación que el equipo ha querido imponer en la gestión de la cámara, muy similar a la conocida por títulos como «Battle Realms» o «Empire Earth». Sin embargo, el editor facilita el desarrollo del juego con una libertad total de movimientos para el diseñador, de modo que se pueda trabajar al máximo detalle en todo momento. Esto, unido a la potencia que exhibe la herramienta y el propio motor gráfico que ofrecerá la versión final, permitirá disfrutar de entornos y escenarios de una belleza inusual y ricamente trabajados en la calidad de sus texturas, el modelado de los objetos y personajes, y la interacción (muy importante) con todo lo que les rodea.

De momento, según nos han confirmado en Pyro, no existe intención de que este potente editor sea incorporado a la versión comercial del juego, ya que parece que la complejidad de su manejo, y la flexibilidad que permite en sus modificaciones para tareas concretas, harían su uso demasiado arduo para cualquier que no lo conozca a fondo. Pero, ¿quién sabe? Tal vez en el futuro aparezca una versión más ligera o sencilla, o incluso en Pyro se lo piensen dos veces.

Aprovecha el entorno



Una de las mejores bazas que «Praetorians» posee, a priori, es que estamos ante uno de esos escasos títulos pensados para aprovechar de manera real y completa las posibilidades tácticas y estratégicas que ofrece un entorno 3D. Las diferencias de altura del terreno, los obstáculos, objetos, posibilidad de ocultarse, etc. están perfectamente contempladas en el diseño de las misiones, para permitir, por ejemplo, preparar emboscadas al enemigo, tanto en el modo individual como en el de multijugador. Y, lo mejor de todo, es que por lo que pudimos ver en la presentación realizada en Pyro todo funcionará a las mil maravillas, y no nos encontramos ante el elemento meramente decorativo con que es posible toparse en un juego de estrategia. Y la imagen que aquí podéis contemplar es el perfecto ejemplo de lo que comentamos.

Desde una posición elevada del terreno un grupo de soldados sorprende al enemigo en un angosto cañón. La inteligencia artificial que se está implementando y la planificación previa del movimiento por parte del jugador, pueden bastar, en un momento dado, para que con un puñado de órdenes sencillas permitan victorias tan rápidas como gloriosas, incluso en inferioridad de condiciones. Un elemento de juego que los aficionados a la estrategia vienen echando de menos desde hace tiempo, aunque existan tímidas muestras de esto en algunos títulos como «Shogun: Total War».

TÚ ERES LA ÚLTIMA ESPERANZA.











BUNGIE



No queremos presionarte, pero la madre de todas las batallas ya está aquí. Si eres de los que creías que en el espacio exterior había vida inteligente, hoy es tu día de suerte. Legiones de extraterrestres te están esperando con una sola idea en la cabeza: aniquilarte. Reúne a tus hombres y viaja a lo desconocido para enfrentarte con el mayor enemigo que la tierra ha conocido jamás. Y si alguien te pregunta por la convención de Ginebra, te aconsejamos que también lo fulmines.

www.xbox.com/es/halo

PLAY MORE. PLAY HALO.™



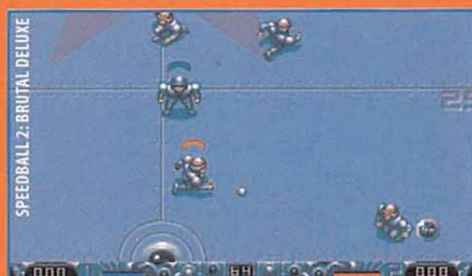


• Compañía: **THE BITMAP BROTHERS** • En preparación: **PC/PS2** • Género: **DEPORTIVO/ARCADE**

Speedball Arena

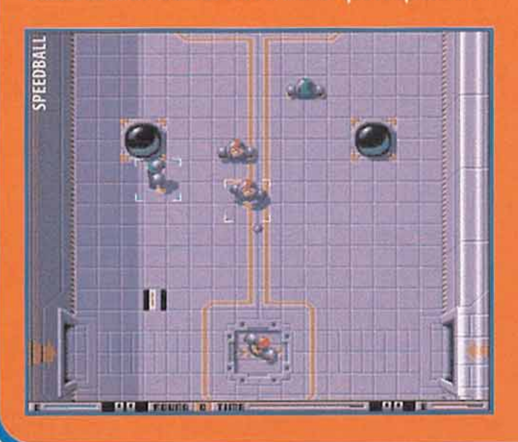
Un nuevo título de los Bitmap Brothers es siempre una buena noticia para los aficionados a los videojuegos. Si encima se trata de una puesta al día de la serie «Speedball», mejor que mejor. Pero si además viene repleto de novedades, incluyendo un nuevo motor gráfico 3D y un amplio catálogo de opciones online, la cosa adquiere un cariz francamente interesante.

HACE MUCHO, MUCHO TIEMPO...



El principio de la saga «Speedball» se remonta a 1988, año en el que apareció el primer título de la serie, un juego que causó furor en todo el mundo por su gran calidad técnica, su inspirada ambientación "cyberpunk" y, sobre todo, por su impresionante jugabilidad.

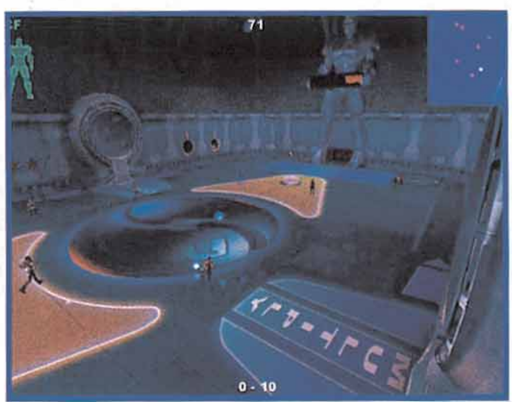
El concepto de "simulador deportivo sin reglas", en el que todo valía con tal de introducir la pelota en la portería cautivó a miles de aficionados de todo el mundo que se apresuraron



La nueva perspectiva del deporte



Cada uno de los cuatro tipos de jugadores diferentes tendrán su propio diseño en base a su constitución física.



La pista de juego, además de poseer un tamaño considerable, estará más detallada que nunca, como se puede apreciar en la imagen.



Las 3D nos permitirán disputar los partidos de «Speedball» desde una perspectiva totalmente nueva.

a convertir a «Speedball» en uno de los juegos míticos de su época, favoreciendo su aparición en un catálogo de plataformas tan variadas como Amiga, Atari ST, PC, Commodore 64 o las consolas NES o Master System. Dos años después, en 1990, The Bitmap Brothers presentaron la segunda entrega de la serie, «Speedball 2: Brutal Deluxe», en el que introdujeron suficientes novedades y mejoras como para, una vez más, conseguir la aclamación unánime de crítica y público, y obtener el éxito en tantas plataformas como la entrega original, e incluso alguna más de propina, ya que actualmente se encuentra en desarrollo una adaptación de este juego para la consola Game Boy Advance de Nintendo.

Desgraciadamente, la lista de éxitos de la serie se truncó recientemente cuando, en septiembre de 2000, hizo su aparición «Speedball 2100» en exclusiva para PlayStation, con el que la compañía esperaba introducir en el universo «Speedball» a toda una nueva generación de aficionados repitiendo el planteamiento del juego original. Desgraciadamente el producto final no sólo no aportaba nada nuevo a laserie sino que no tenía, ni con mucho, la calidad de sus predecesores y, como era previsible, la respuesta de los usuarios fue decididamente negativa.

A cualquier aficionado a los videojuegos moderadamente veterano, el nombre «Speedball» ha de traerle muchos recuerdos felices de jugabilidad y diversión desenfrenada, y es que a pesar de contar sólo con tres títulos (el último de los cuales, como algunos recordaréis, totalmente prescindible) la serie «Speedball» ha cautivado a miles y miles de jugadores de todo el mundo hasta el punto de convertirse en un juego clásico de referencia obligada.

DEPORTE SIN REGLAS

Para los más jóvenes, o los más olvidadizos, que los dos casos pueden darse, conviene recordar que la serie «Speedball» es una saga de simuladores de un deporte futurista, el Speedball, similar en algunos aspectos al balonmano pero en el que está permitido prácticamente todo, incluyendo en este "todo" tanto la violencia entre los jugadores durante el partido, como los sobornos a árbitros y jueces para que nos sean favorables. Nuestra misión en el juego, eso sí, no se reduce únicamente a controlar a los jugadores durante todos los partidos de la temporada, sino que a lo largo de ésta también hemos de encargarnos de mejorar sus estadísticas, como su resistencia, su velocidad o su fuerza, mediante el entrenamiento, así como de adquirir nuevo equipamiento con el dinero obtenido por nuestras victorias en el campo de juego, jornada tras jornada.

Por lo que respecta a la nueva entrega que está actualmente en desarrrollo, tanto su sistema de juego como sus objetivos serán prácticamente los mismos que los que acbamos de xponer, pero como indica el "Arena" del título, se trata de un producto destinado principalmente a la competición multijugador a través de Internet. Así, aunque por supuesto el juego ➤

¿REGLAS? ¿QUÉ REGLAS?

Uno de los secretos en lo que se fundamenta la gran jugabilidad de la serie «Speedball» es que a pesar de poseer muchos de los elementos clásicos de las simulaciones deportivas, no reproduce un deporte de verdad, sino uno ficticio. Esto, que a primera vista puede parecer una perogrullada encierra bastante importancia porque implica que puede combinar en único juego las mejores características de los simuladores, pero ninguno de sus inconvenientes. Para empezar, al no existir más reglamento oficial de «Speedball» que el que los talentos de The Bitmap Brothers decidan inventarse, la acción no tiene que estar restringida por ningún severo conjunto de normas. Así, en medio de un partido cualquiera los jugadores no sólo pueden sino que deben liarse a golpes los unos con los otros si quieren aspirar a obtener la victoria, y eso, reconozcámoslo, resulta bastante más divertido que el que te piten falta cada dos minutos. Además en la mayoría de los deportes de equipo siempre hay algún jugador, por lo general más de uno, cuyo papel es mucho más pasivo que el de los demás y, por lo tanto, bastante más aburrido. En «Speedball», por el contrario, como sus reglas han sido definidas pensado sobre todo en obtener la máxima jugabilidad posible, cada miembro del equipo tiene un papel de similar importancia y posibilidades. Esto, por ejemplo, permitirá que en «Speedball Arena» se puedan entablar partidas multijugador en las que cada participante tomará el lugar de un único jugador. ¿Alguno se imagina lo "divertido" que sería jugar un partido de «FIFA 2002» en el que controláramos únicamente al lateral derecho?

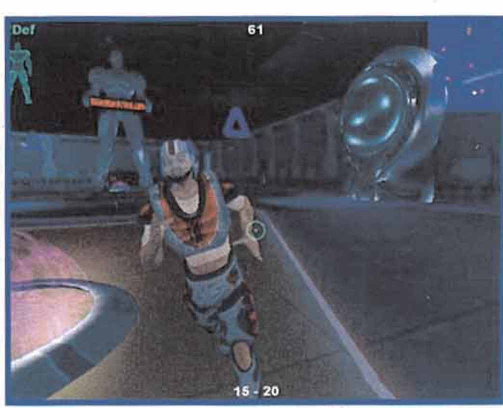
La particular mezcla de simulación deportiva y acción arcade que ha caracterizado desde siempre a la serie volverá a estar presente una vez más en «Speedball Arena»



El radar de la esquina superior izquierda nos indicará en todo momento la posición del resto de jugadores con respecto a nosotros



El cañón encargado del lanzamiento al aire del balón desde el centro del campo ha mejorado considerablemente su aspecto.



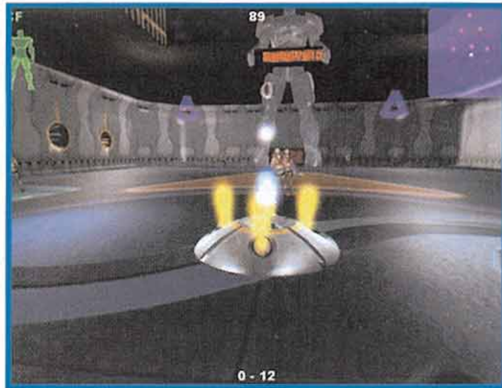
El dinero obtenido por las victorias nos permitirá comprar nuevo equipo, como armaduras y protecciones.



Todavía no están definidas la lista completa de cámaras que tendremos a nuestra disposición, aunque previsiblemente serán muchas.



El equipo que controlábamos en la segunda entrega, el Brutal Deluxe, será ahora el mejor de la liga y, por tanto, el enemigo a batir.



El objetivo del juego será, como siempre, recoger el balón cuando aparezca en el centro de la pista para introducirlo en las porterías de los laterales.

AMBIENTACIÓN TRADICIONAL



Sin duda una de las características que más llama la atención de «Speedball Arena» en esta temprana fase de su desarrollo es su impactante acabado gráfico. Por una parte el juego se desarrollará, por primera vez en la historia de la serie, en un entorno totalmente tridimensional en el que, además, cada elemento está siendo modelado con extremada precisión y realismo. Tanto los modelos de los escenarios como los de los jugadores cuentan con un elevado número de polígonos que garantizan un gran nivel de detalle y, por tanto la máxima verosimilitud. Pero es que, además, se ha conseguido respetar al máximo la ambientación de los juegos originales, de manera que a pesar del drástico cambio de sistema gráfico, cualquiera que haya jugado a la primera o la segunda entrega podrá reconocer inmediatamente el entorno característico e inconfundible de las grises pistas de «Speedball». En este sentido el trabajo de los grafistas ha sido fundamental, tal y como podéis comprobar en las imágenes adjuntas, reproduciendo hasta el más mínimo detalle tanto a los escenarios como a los jugadores y dándoles así a los diseñadores 3D una base firme sobre la que trabajar.

JUEGO SUCÍSIMO

Sin duda una de las posibilidades más atractivas de los juegos de «Speedball» es la de pelearse contra los miembros del equipo contrario y eso, por supuesto, estará presente también en «Speedball Arena». Sin embargo, mientras que en «Speedball 2» (la última referencia válida, ya que sus propios creadores reconocen que «Speedball 2100» fue más una revisión que una secuela) nuestras opciones estaban limitadas a dar un puñetazo y a deslizarnos y "barrer" al enemigo, en «Speedball Arena» el sistema de combate verá enormemente aumentadas sus posibilidades. Así, el juego incorporará un sistema de control contextual que permitirá un combate mucho más flexible y dinámico, incluyendo puñetazos, patadas y, en general, un comportamiento agresivo mucho más elaborado. Además, también se incluirá por primera vez en la serie la posibilidad de, utilizando el mismo sistema de control, defenderse de los ataques del contrario bloqueándolos o desviándolos.
Si tenemos en cuenta que, estrictamente hablando, «Speedball Arena» no pretende ser en ningún momento un juego de lucha sin más, el desarrollo de este elaborado sistema de combate nos da una idea de la gran riqueza que puede alcanzar la jugabilidad de éste título cuando por fin salga al mercado la versión final.

A LA CONQUISTA DE LA RED

En las propias palabras de Ed Barlett, Jefe de Proyecto en «Speedball Arena», la intención de The Bitmap Brothers es convertir a éste en "el juego online más importante de todos". Se trata sin duda de una afirmación temeraria, pero sin entrar a juzgar las posibilidades que tienen de alcanzar el éxito en esta difícil empresa, hemos de reconocer que, sin restarle ningún mérito a su apartado individual, la cantidad de opciones online que poseerá el juego es simplemente abrumadora.
Para empezar, no sólo podremos entablar todo tipo de partidos, ligas y torneos a través de Internet, sino que a la hora de jugar podremos elegir la opción de que cada uno de los jugadores de un equipo sea controlado por una persona diferente. Además, estos podremos entrenar a estos jugadores tanto como queramos en el modo individual de forma que cuando llegue la hora de jugar "de verdad" estén en la mejor de las condiciones posible. Por otra parte, podremos acceder directamente a través de Internet a los datos y estadísticas de todos los equipos y jugadores que participen en las competiciones oficiales, pudiendo incluso entrar en un mercado de fichajes virtual que nos permita comprar, vender o simplemente intercambiar jugadores con otros aficionados. Además, se está estudiando la posibilidad de se pueda acceder tanto a las estadísticas, como a la información sobre fichajes o incluso a completos resúmenes de los partidos jugados cada jornada a través de teléfonos móviles capaces de conectarse a Internet. Si a todo esto le añadimos que se incluirán por defecto en el juego servicios propios de creación de clanes y chats, así como de búsqueda de servidores, parece claro que la intención de The Bitmap Brothers de tomar al asalto Internet está verdaderamente respaldada por los hechos.

contará con un completo modo individual con todas las opciones de torneos, entrenamientos y fichajes, los puntos fuertes del juego los encontraremos en características tales como las partidas multijugador en las que cada participante controlará exclusivamente a un único jugador del equipo, la de descargar datos y estadísitcas de otros equipos con los que hemos de enfentarnos o la de participar en un mercado de fichajes virtual, entre otras muchas opciones.
Sin embargo, el cambio más radical con respecto a pasadas entregas de la serie se encuentra sin duda en el apartado tecnológico, y es que «Speedball Arena» contará con un motor gráfico totalmente 3D que dotará al juego de un realismo sin precedentes. Aunque todavía no está claramente definido como afectará este nuevo entorno a la jugabilidad, en lo que parece haber dudas es en que el paso de un punto de vista cenital en dos dimensiones a un entorno totalmente tridimensional supondrá un enorme aliciente para todos los aficionados a la serie.
En cualquier caso, aunque todavía es muy pronto para hacer ninguna valoración definitiva sobre el juego, no cabe duda de que el tiempo transcurrido desde que apareció la última entrega de la serie para PC ha sido muy bien empleado.

J.P.V.

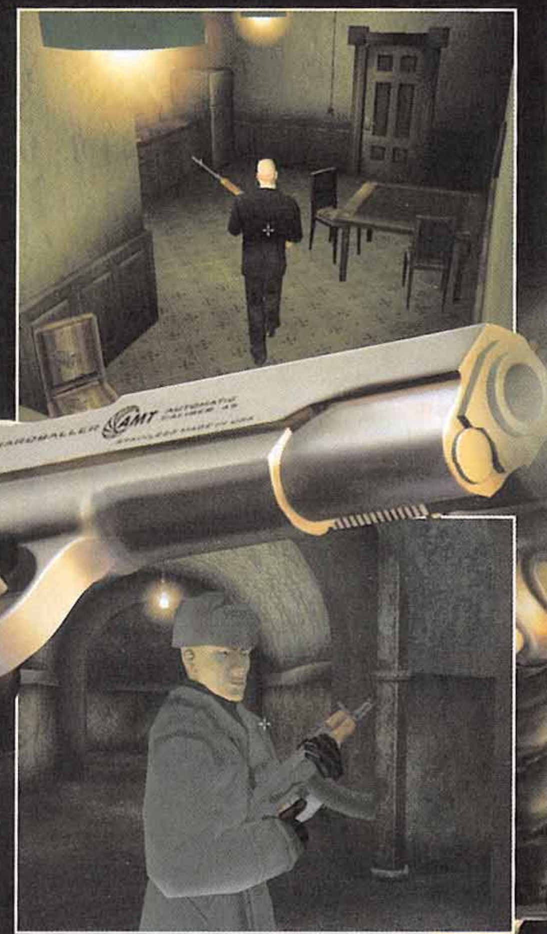
• Compañía: IO INTERACTIVE / EIDOS • En preparación: PC, PS 2, XBOX • Género: ACCIÓN

HITMAN 2

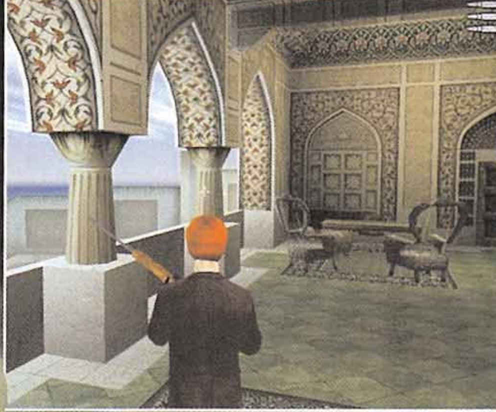
Dentro de pocas semanas aparecerá «Hitman 2: Silent Assasin», segunda parte del juego desarrollado por IO Interactive. En esta nueva entrega, realizada con una versión ampliada del engine "Glacier", se mejorará el control del personaje y se implementará la vista en primera persona que tantos aficionados reclamaban.

Superior al original

SILENT ASSASIN



Las armas que manejará el Agente 47 serán muy diversas, pero todas ellas serán muy similares a los modelos reales en los que están inspiradas. Baste como ejemplo este fusil AK ruso, calcado al original.



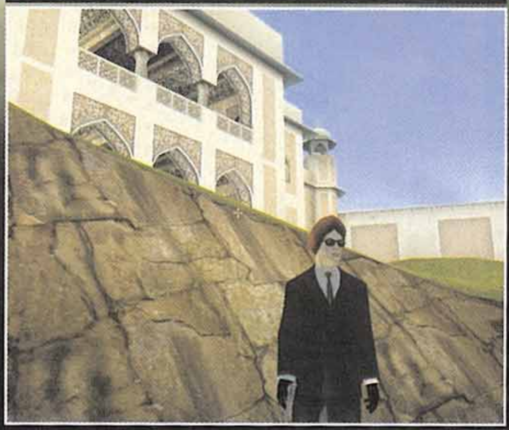
Un buen asesino debe ser paciente y situarse en el emplazamiento más idóneo para acabar con el objetivo sin errar. Un lugar elevado y discreto puede ser el mejor lugar para usar el rifle de francotirador.



A pesar de ser un juego con dosis de estrategia, «Hitman 2» será un juego de acción desenfrenada. Si nos descubren en medio de un "trabajo", será muy difícil escapar de las fuerzas enemigas.



Para la construcción del juego se ha utilizado una versión muy mejorada del motor gráfico Glacier, propiedad de IO Interactive. Las mejoras en la calidad gráfica del juego son evidentes.



En «Hitman 2: Silent Assasin» la infiltración será un factor decisivo para conseguir llegar hasta nuestro objetivo. La mejor manera de conseguirlo será dejar fuera de combate a un guardia y disfrazarse con su ropa.

Hitman 2: Silent Assasin» será la continuación de «Hitman: Codename 47», juego que permitía a los usuarios de ordenadores compatibles asumir la personalidad de un asesino –el agente 47–, capaz de "liquidar" a cualquier objetivo en condiciones adversas y escapar con vida en el intento.

«Hitman 2» continuará donde terminó la primera parte. El agente 47 decide retirarse del servicio activo y se refugia en un monasterio siciliano. El problema es que sus superiores no parecen dispuestos a dejarle escapar y envían a un asesino a sueldo para acabar con su vida. A primera vista, «Hitman 2» puede parecerse a juegos como «Mafia» o «Half-Life», pero sus creadores prefieren compararlo con títulos como «Thief» o «Metal Gear Solid 2», dado que aunque la acción tiene un papel importante en el juego, en los que la planificación táctica de cada misión predomina sobre la acción. El juego basa su estructura en planes preliminares a la acción, como vigilar a nuestras víctimas para conocer sus hábitos, elegir un buen lugar para atacarlas y procurar una vía de escape útil cuando las cosas se pongan feas. Los más avezados incluso podrán matar a su objetivo sin despertar las sospechas de ningún otro personaje, aunque no será una tarea nada sencilla.

«Hitman 2» mejorará los errores de diseño más importantes que acusaba la primera parte del juego, defectos que afectaban negativamente a la jugabilidad y que desmerecieron el producto final. El equipo de desarrollo ha tenido muy presentes los comentarios de los usuarios antes de ponerse manos a la obra con la segunda parte del juego. Los aficionados recomendaban urgentes mejoras en el control de los personajes y la inclusión de un punto de vista subjetivo. En el primer «Hitman», el jugador controlaba al personaje desde una perspectiva en tercera persona y resultaba bastante difícil apuntar con un mínimo de precisión. Este problema se solventará en esta segunda entrega del programa, que incluirá la perspectiva en primera persona y un control más afinado.

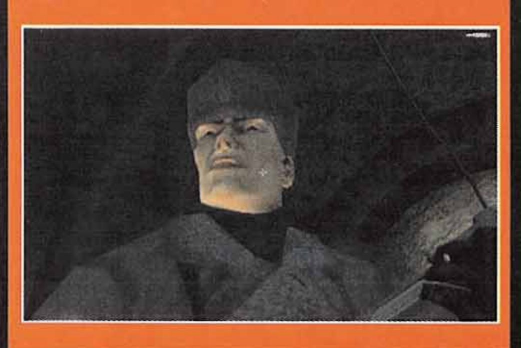
El juego ha sido diseñado con una versión mejorada del engine "Glacier", que gestiona el entorno más rápido y maneja un número más elevado de polígonos, permitiendo un mayor detalle en escenarios y personajes, así como animación facial detallada en estos últimos.

Los escenarios estarán mucho más detallados y serán más extensos que los de la entrega anterior. Además se incluirán otras novedades interesantes, como la posibilidad de guardar la partida en cualquier momento, algo que no estaba disponible en el juego original. Si todo sale como se espera, «Hitman 2» será todo lo que su antecesor no pudo ser, pero habrá que esperar un poco para comprobarlo.

I.C.C.

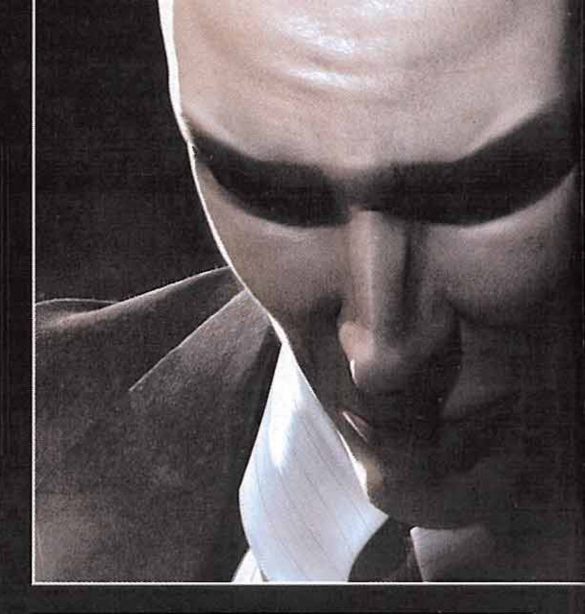
Glacier

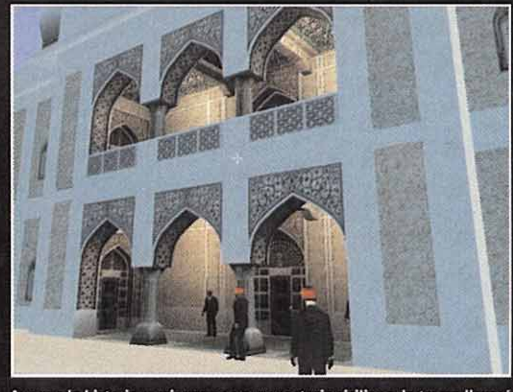
«Hitman 2» está siendo desarrollado con el engine "Glacier", marca de la casa, o concretamente con una versión mejorada del mismo. Según sus creadores, se ha rediseñado el sistema de renderizado hasta hacerlo funcionar entre tres y cinco veces más rápido con menos memoria, gracias al correcto aprovechamiento de los dispositivos hardware de última generación. El aumento de velocidad se traducirá también en un aumento de las prestaciones gráficas, al manejar este motor un número más elevado de polígonos en pantalla. Los personajes serán más complejos e incorporarán expresiones faciales que permitirán conocer su estado anímico (miedo, furia o confianza). También se ha implementado el sombreado en tiempo real, que los programadores consideraban más acorde con el aspecto actual del juego. Los cálculos del sistema físico incluido en el juego serán muy reales, aunque la aplicación que se hará de él a lo largo del juego será más tendente a la espectacularidad.





«Silent Assasin» será un juego con una ambientación muy cinematográfica. La cuidada atmósfera y el argumento propio de un thriller sumergirán al jugador de lleno en la aventura.





Aunque la historia comienza en un monasterio siciliano, la trama llevará al Agente 47 por los lugares más dispares del planeta. Desde Rusia hasta este palacio situado en el corazón de la India.



El nivel de detalle en los escenarios se ha multiplicado exponencialmente. Esta captura, realizada con el motor del juego, permite hacerse una idea del detalle obtenido y del uso de la iluminación en los decorados.

Armamento más realista

«Hitman 2» incluirá nuevas armas y equipo técnico para cometer nuestros crímenes con total impunidad. Explosivos, ametralladoras, fusiles, dardos emponzoñados, pistolas aturdidoras y mecanismos de seguimiento por rayos láser nos permitirán asesinar a nuestro objetivo de ciento y una maneras. El equipo de desarrollo de «Hitman 2: Silent Assasin» visitó un campo de tiro para probar, bajo el asesoramiento de dos ex militares británicos, todo el arsenal que estará incluido en el juego. Allí capturaron el sonido de los disparos, tomaron fotografías de las armas para fabricar texturas y se familiarizaron con el uso del armamento.

«Hitman 2» será un juego abierto, que permitirá al usuario desplegar sus propias tácticas de asesinato, eligiendo las armas que mejor convengan a sus fines. Los "briefings" de cada misión brindarán pistas útiles sobre cómo acabar con determinados adversarios, aunque la elección última del armamento dependerá exclusivamente del jugador.



Mejoras fundamentales

El control del personaje fue uno de los aspectos peor depurados en el «Hitman» original, pero «Hitman 2» solucionará completamente este problema, al incluir un interfaz de control mejor afinado y una perspectiva subjetiva, imprescindible pero inexistente en un juego como «Hitman». El problema de la primera parte era que, al presenciar la acción en tercera persona, el personaje se interponía en la línea de tiro y nos impedía apuntar con claridad. Cientos de aficionados han solicitado vivamente en los foros que la continuación del juego implemente de una vez por todas otra perpectiva de cámara en primera persona y parece que finalmente lo han conseguido.

«Hitman 2: Silent Assasin» permitirá el paso de la perspectiva subjetiva a la vista en tercera persona en cualquier momento de juego, excepto cuando usemos herramientas de precisión, como el rifle francotirador, o los prismáticos, objetos que, al igual que sucedía en el primer «Hitman», sólo funcionan desde la cámara de primera persona.



Fases más extensas y variadas

El equipo de grafistas y diseñadores de niveles ha visitado varios países para conseguir información de primera mano que les sirviera como base en el desarrollo del juego. Esta inspiración realista se nota en cualquiera de los complejos escenarios que veremos en el juego. La aventura comenzará en un monasterio siciliano, y la historia nos irá conduciendo por diferentes países como Rusia o la India.

En muchas misiones tendremos que infiltrarnos en territorio hostil, disfrazándonos para no despertar sospechas. Cada misión incluirá unos objetivos prioritarios obligatorios y otros secundarios, que el jugador decidirá cómo y cuándo llevar a cabo. La inteligencia artificial de los enemigos estará mucho más afinada, gracias a la inserción de numerosos scripts que amplían su capacidad de decisión y sus respuestas. Sin embargo, desaparecerán muchos diálogos sobrantes y algunas escenas cinemáticas, incorporando sólo las que aporten algo importante para el desarrollo de la historia que propone el juego.s



PARTICIPA Y LLÉVATE UNO DE ESTOS 40 JUEGOS

¡ENTRA EN ACCIÓN Y AYUDA A NUESTRO HÉROE!

PC CD-ROM

ZAX THE ALIEN HUNTER

JoWooD PRODUCTIONS

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE:

APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD:

PROVINCIA: CP:

DNI: TELÉFONO:

Le informamos que sus datos serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiéndose por escrito a HOBBY PRESS, S.A. calle Pedro Teixeira nº 8, 28020 Madrid. Sus datos serán cedidos con fines comerciales a las empresas de nuestro mismo grupo de sociedades. En el caso de que Vd. no lo desee así diríjase por escrito a la dirección anteriormente indicada para hacérnoslo saber.

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO ZAX".
2. Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán CUARENTA que ganarán un Juego ZAX The Alien Hunter para PC. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Febrero hasta el 26 de Marzo de 2002.
4. La elección de los ganadores se realizará el 27 de Marzo de 2002 y los nombres se publicarán en el número de Mayo de 2002 de la revista Micromanía.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente para territorio Español.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ZETA MULTIMEDIA y HOBBY PRESS.



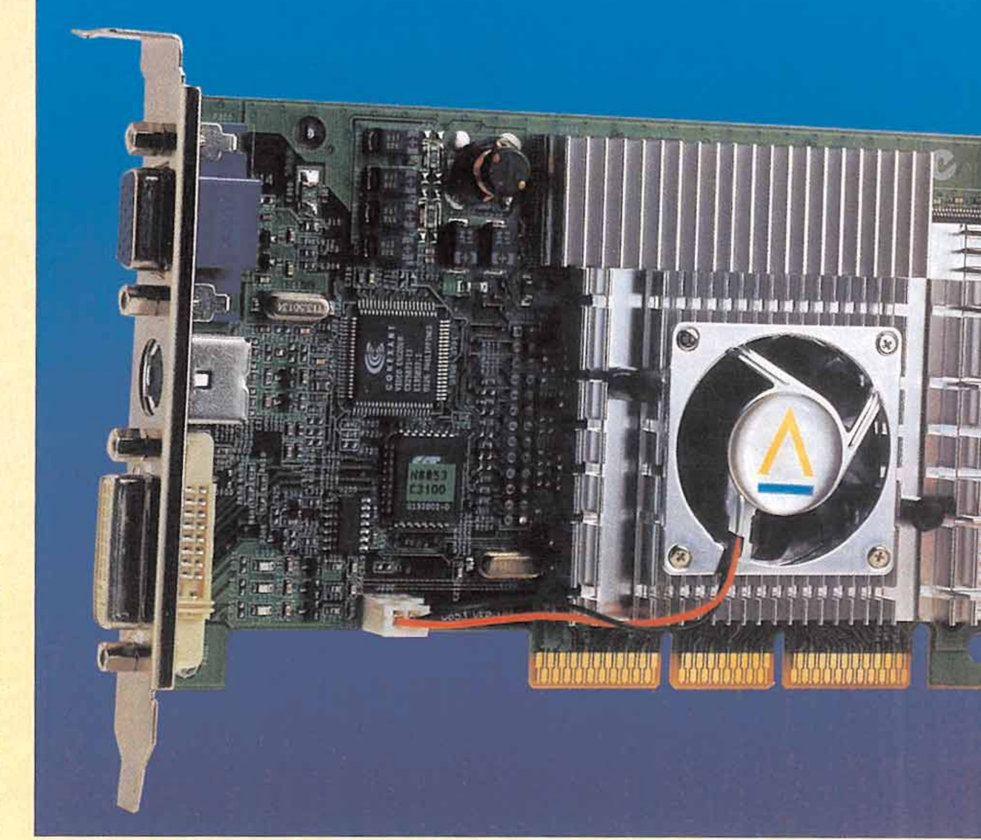




Gráficos virtuales, en teoría

Este mes hemos afrontado la complicada tarea de realizar una comparativa. Y es que enfrentar a los dos colosos de la aceleración 3D, GeForce3 Ti 500 de nVidia contra Radeon 8500 de ATI, va mucho más allá de un frío análisis de los datos técnicos y resultados de las pruebas. Se trata de dos procesadores gráficos más potentes que los integrados en las dos consolas más avanzadas del momento, PlayStation 2 de Sony y Xbox de Microsoft. También es cierto que acceder a ellos supone un desembolso casi prohibitivo, situado en torno a los 450 euros. Pero cuando se contemplan las demostraciones gráficas de «3DMark 2001» con las funciones de sombreado por vértice e iluminación por píxel que convierten las superficies de los polígonos en unas estructuras que parecen tener vida propia, cuando se aplican antidentados múltiples a pantalla completa para eliminar el efecto sierra de cada línea exterior de los polígonos, o al ver la fantástica recreación de líquidos gracias al mapeado de ondulaciones de múltiples capas, nos damos cuenta que con estas tarjetas gráficas los entornos 3D ya están muy cercanos a la realidad virtual. Por fin la iluminación dinámica, los reflejos, las estructuras curvilíneas y las texturas en millones de colores son capaces de generar un escenario donde se cumplen todas las leyes de la visión humana. Entramos entonces en la eterna discusión: ¿los juegos aprovecharán estas funciones avanzadas para que los entornos 3D se aproximen como nunca a la realidad virtual? Por desgracia, la experiencia nos da casi siempre una respuesta negativa, y son muy pocos los juegos que anuncian la utilización de funciones como el sombreado por vértices y píxeles. En resumen, adquirir estas tarjetas sólo garantiza jugar a las resoluciones máximas con todos los efectos y detalles habilitados.

CREATIVE 3D Blaster GeForce3 TITANIUM 500



Fabricante: **CREATIVE LABS**
Compatibilidad: **Windows 98, Me, 2000, XP**
Distribuidor: **Creative Labs**
Precio: **474.20 € / 78 900 Ptas**
Más información: **www.europe.creative.com/spain**

La denominación Titanium, que impera en todas las tarjetas gráficas equipadas con el procesador gráfico GeForce3 de nVidia, es un nombre comercial que, no obstante, supone un notable cambio en el proceso de fabricación con respecto a los GeForce3 originales. Así, Titanium se produce en proceso de fabricación de 0.15 micras y la tecnología optimizada de integración permite aumentar la velocidad del núcleo y de la memoria. Además, como es el caso de este modelo de Creative, la tarjeta lleva 8 capas y una circuiteria de alimentación más reducida y eficaz.

GEFORCE3 TI 500

En definitiva, la 3DBlaster GeForce3 Titanium500 es el buque insignia de las tarjetas gráficas con procesadores de nVidia. El núcleo del procesador gráfico funciona a 240 MHz (por los 200 MHz de GeForce3 original), mientras que los 64 MB de memoria DDR tienen una velocidad de 500 MHz. Por lo demás, estamos ante el mismo procesador que hemos comentado anteriormente al analizar tarjetas gráficas con GeForce3. Por lo tanto, vamos a ser más prácticos y el enfoque de este análisis es la comparación directa de esta exponente de la tecnología GeForce3 Ti 500 con su máximo rival, el procesador gráfico Radeon 8500 de ATI, que también analizamos recientemente en estas páginas. El mejor elemento de análisis para efectuar esta comparativa entre los máximos exponentes de la aceleración 3D es la presente tabla con los datos de arquitectura y las prestaciones que han arrojado los benchmarks como 3DMark2001.

COMPARATIVA 3DBLASTER GEFORCE3 Ti500 vs ATI RADEON 8500

	3DBLASTER GEFORCE3 TI500	ATI RADEON 8500
PROCESADOR	NVIDIA GEFORCE3 TI 500	RADEON 8500
FABRICACIÓN	0.15 MICRAS	0.15 MICRAS
NÚMERO DE TRANSISTORES	57 MILLONES	60 MILLONES
VELOCIDAD NÚCLEO	240 MHz	275 MHz
MEMORIA	64 MB DDR	64 MB DDR
VELOCIDAD MEMORIA	500 MHz	550 MHz
ANCHO DE BANDA DE MEMORIA	8 GB/s	12 GB/s
PIPELINE RENDERIZADO	4	4
PIPELINE GEOMETRÍA	1	2
TEXTURAS POR PÍXEL EN CADA PASADA	4	6
VELOCIDAD (MILLONES DE TRIÁNG./s)	48	62.5
TASA DE RELLENO (MEGAPIXELS/s)	800	1 240
RESULTADOS CON 3DMARK2001		
ÍNDICE 3DMARK2001	5117	5337
TASA DE RELLENO (Mtexels/s, mult.text.)	1334	1865
TASA DE POLÍGONOS (M. Triáng./s, 8 luces)	3.7	9.8
BUMP MAPPING HARDWARE	115 FPS	102 FPS
VELOCIDAD SOMBREADO VÉRTICES	50 FPS	79 FPS
VELOCIDAD SOMBREADO PIXELES	87 FPS	79.5 FPS
JUEGO 1 (DETALLE ALTO)	22.4 FPS	21 FPS
JUEGO 2 (DETALLE ALTO)	51.6 FPS	57 FPS
JUEGO 3 (DETALLE ALTO)	32.8 FPS	30.9 FPS
JUEGO 4 (DETALLE ALTO)	27.4 FPS	27.3 FPS

NOTA: Los test «3DMark2001» en 1024x768x32x24 sin FSAA en un ordenador con Athlon 800, 256 MB de RAM, disco duro Ultra ATA 100 bajo Windows XP Professional

CONCLUSIONES COMPARATIVA

Fabricado en proceso de 0.15 micras, el procesador gráfico Radeon 8500 integra 60 millones de transistores y funciona a una velocidad de reloj de 275 MHz. El motor de cálculo "Charisma Engine II" procesa por hardware las operaciones de transformación, iluminación, a las que añade el clipping para alcanzar una velocidad máxima teórica de 75 millones de triángulos por segundo. El motor de renderizado puede aplicar 6 texturas por píxel en cada pasada. La ATI Radeon 8500 ofrece soporte por hardware de sombreado de píxeles y vértices, deformación por procesos, compresión de geometría y morphing, entre otras muchas. La función "TruForm" permite aplicar varios niveles de teselación por polígono y generar así la cantidad de luz mediante ajustes específicos para dotar de más expresividad a los rostros poligonales.

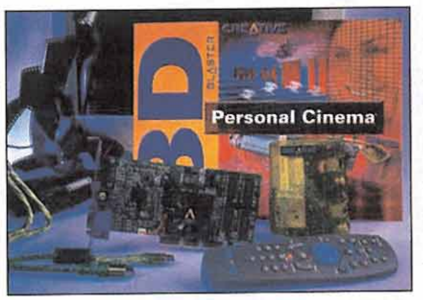
Si bien la arquitectura del procesador Radeon 8500 es más avanzada, a la hora de comparar las prestaciones obtenidas en entornos 3D característicos de los videojuegos, las diferencias en fps son mínimas. De hecho es imposible apreciar a simple vista diferencias de rendimiento entre ambas tarjetas en juegos como «Max Payne». Ambas son el no va más en aceleración 3D, y garantizan que durante un periodo no inferior a un año podremos disfrutar de los juegos en su máxima configuración.

Trust Predator TH 400

Bajo tan descriptivo nombre se esconde un joystick digital con conexión USB de fácil instalación con total soporte Plug and Play y una inmejorable relación calidad/precio. En la sólida base apenas se aprecia el mando de aceleración, que ofrece un perfecto mando de control de velocidad de gran utilidad a la hora de jugar con simuladores de vuelo. El dispositivo de tipo HAT es ideal para disfrutar de la función de mirar alrededor en las cabinas virtuales, mientras que los cuatro botones de disparo están realizados con materiales de alta tecnología para asegurar precisión y larga funcionalidad incluso bajo los usos más exigentes. Aunque todo el procesamiento de la señal se realiza en el ámbito digital para la optimizar la conexión USB con el ordenador, la palanca de mando registra direcciones de movimiento de forma analógica para aumentar el rango de desplazamiento y ofrecer una mayor precisión en cada punto de las derivas de vuelo. Además, dispone de centrado automático para facilitar la labor del piloto en los momentos más apurados, como los aterrizajes forzosos o los ataques en vuelo picado.

Compatible: PC (USB) **Precio:** 14.63 euros / 2 434 Ptas **Más información:** www.trust.com

Creative Personal Cinema



El conjunto 3D Blaster Personal Cinema es un completo sistema que permite al usuario una operatividad muy completa en sintonización de TV, captura, edición de vídeo y aceleración 3D para videojuegos. Está compuesto por la tarjeta gráfica 3D Blaster GeForce2 MX 400 y un módulo externo con todas las conexiones de entrada/salida de TV y vídeo. El módulo externo integra en una atractiva caja de plástico el sintonizador de TV, los chips de codificación de vídeo y entradas de vídeo compuesto y S-Vídeo. Es posible capturar, grabar y editar vídeo en formato MPEG-2. Presenta una interfaz muy intuitiva, sencilla de configurar con un rápido acceso a todos los controles. Los programas que se incluyen son Intervideo WinDVD, Intervideo WinDVR y MGI VideoWave 4.0 SE. Respecto a la tarjeta gráfica, integra la GPU GeForce2 MX400 de nVidia a una velocidad de reloj de 200 MHz, motor T&L de segunda generación, una potencia teórica superior a los 20 millones de triángulos por segundo y un ancho de banda de 2.7Gb/segundo con una memoria de 64 MB DDR.

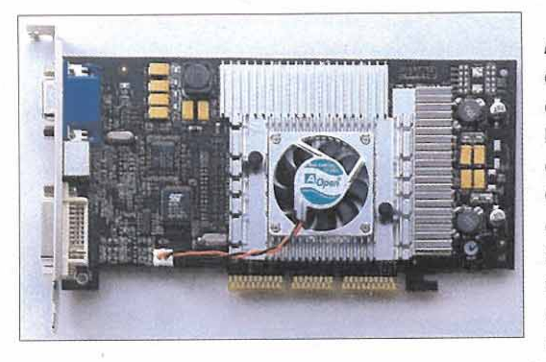
Compatible: PC (puerto PCI) **Precio:** 299.91 euros / 49 900 Ptas
Más información: www.europe.creative.com

Primera tarjeta de Hercules con procesador de ATI

Ya está a la venta el primer producto fruto del acuerdo entre ATI y Hercules que anunciábamos el mes pasado. Se trata del modelo Hercules 3D Prophet All in Wonder Radeon 8500 DV, que actualmente se sitúa en el primer puesto del sector en rendimiento 3D. Integra el procesador gráfico Radeon 8500, lo que se traduce en las máximas prestaciones en aceleración 3D (62,5 millones de triángulos por segundo) y 64 MB de memoria DDR. Soporta las últimas funciones 3D bajo DirectX 8.1, con sombreado de píxeles y vértices (en su versión 1.1) por hardware, deformación por procesos, compresión de geometría, morphing, bumpmapping reflectivo y filtrados anisotrópicos en fuentes de luz. La tecnología de geometría gráfica TruForm permite aplicar varios niveles de teselación por polígono y generar la cantidad de luz mediante ajustes específicos para dotar de más expresividad a los rostros poligonales. Pero además de ser una aceleradora 3D de última generación, esta tarjeta gráfica de Hercules destaca por sus avanzadas funciones multimedia. Y es que la denominación "All in Wonder", creada por ATI, es sinónimo de ofrecer al usuario la máxima conectividad, versatilidad en la captura y edición de vídeo, sintonización de TV y reproducción DVD-Vídeo. En el módulo externo están los conectores de entrada/salida de vídeo en formatos compuesto y S-Vídeo, así como un puerto IEEE 1394 Firewire que permite la conexión de cámaras u otros dispositivos de tecnología DV, pues esta tarjeta soporta la captura y edición en este formato de vídeo digital. Claro está que se incluye todo el software necesario para la captura de vídeo en MPEG-2, como Ulead "VideoStudio5", que ya está preparado para la edición en DV. Gracias al completo mando a distancia y software de reproducción DVD-Vídeo puede ser la base de un sistema Home Cinema.

Compatible: PC (AGP) **Precio:** 473.78 euros / 78 830 pesetas **Más información:** www.hercules.com

Coloso de la aceleración 3D



AOpen se sube al primer escalón en el sector de tarjetas gráficas con su modelo GF3 Ti500-DV64. Integra la segunda generación del último chipset de nVidia, el GeForce3. En concreto, se trata de la GPU GeForce3 Titanium 500 con bus AGP 4X y una memoria de vídeo de 64 MB y salida de TV. Uno de los principales beneficios de esta tarjeta es el motor gráfico por hardware nFiniteFX, que soporta las más avanzadas funciones 3D, como el sombreado por vértices y píxeles para lograr el máximo realismo en la generación de fuentes de iluminación y sombreados. Las texturas 3D habilitan efectos volumétricos para que la aplicación sobre las superficies de los polígonos sea más dinámica. Además, cuenta con antidentado de alta resolución por hardware para eliminar el efecto sierra de los vértices y líneas exteriores de los polígonos. En cuanto al software, se incluye la utilidad de VGA AOpen, un completo panel de control para establecer la configuración y un asistente de actualización en línea que detecta y actualiza el controlador y la BIOS mediante una conexión a Internet. También se presenta el programa WinDVD200 para reproducir DVD-Vídeo.

Compatible: PC (AGP) **Precio:** 504.85 euros / 84 000 pesetas **Más información:** www.naga.es

Cámara Digital 4 en 1

Trust introduce un nuevo concepto, la cámara "4 en 1", con su modelo FamilyC@m 310 AV. Con un diseño excepcional y una resolución de imagen de 1.3 megapixels, otorga al usuario una flexibilidad total con cuatro funciones diferentes que pasamos a enumerar. Como cámara fotográfica, permite tomar hasta 2 000 fotos, que son almacenadas en su memoria interna de 16 MB de capacidad.

En su función de cámara de video puede grabar secuencias con sonido directo por más de 3 minutos.

La tercera utilización es como grabadora de sonidos, función en la que tiene una capacidad de almacenamiento de más de 30 minutos.

Por último, y haciendo uso del trípode incluido, se puede utilizar como cámara web. El botón de control directo permite cambiar rápidamente entre los modos de estas funciones. Asimismo, la lente puede cambiarse al modo macro. Esta cámara digital, de tamaño bolsillo, cuenta con una pantalla LCD de gran tamaño tanto para la previsualización y posterior comprobación de las imágenes como para la navegación entre los menús de modos de funcionamiento. Gracias a su conexión USB, tanto la instalación como la transferencia de los ficheros de imagen y sonido al PC se realizan de forma rápida y transparente.

Compatible: PC (USB) **Precio:** 145.24 euros / 24 165 Ptas **Más información:** www.trust.com

Flash

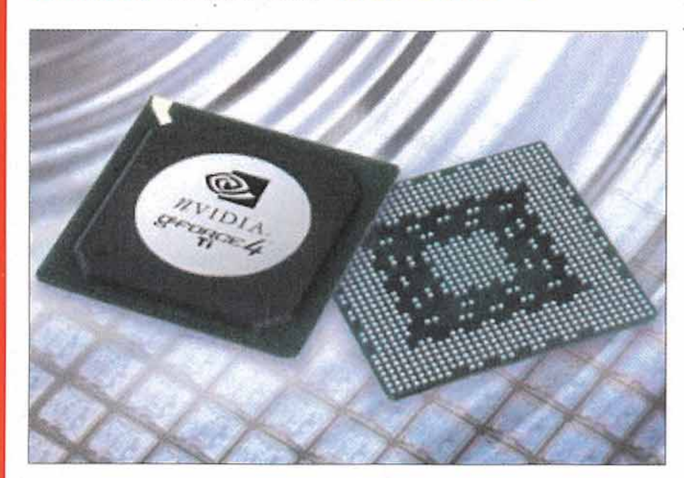
Microsoft sigue con su política de lucha contra la piratería, esta vez con una nueva política de precios, sin duda el mejor antídoto. La oferta más destacada actualmente es la versión de Office XP Standard para estudiantes y profesores, a la que se puede acceder en la página web de Microsoft o a través de un agente de venta autorizado.

La compañía israelí Radix ha desarrollado una tarjeta PCI, Radix Protector, que inmuniza al PC frente a daños de todo tipo, como virus o intrusiones de hackers. Al ser un dispositivo de hardware, no le afectan los virus que inutilizan el sistema operativo. La tarjeta almacena en su memoria la secuencia de inicio, el software instalado, los archivos del sistema y los datos de la CMOS. De esta forma, cuando nuestro sistema no funciona bien, podemos acceder al control de la tarjeta, que restablecerá el sistema.

Toshiba ha presentado un prototipo de disco duro capaz de almacenar hasta casi un 50% más que los modelos anteriores. Esta tecnología permitiría fabricar discos duros de 500 gigas al precio actual de los de 80 gigas.

La compañía Olympus Optical ha desarrollado el primer ordenador que procesa información y realiza cálculos por impulsos eléctricos basados en las reacciones químicas entre las distintas secuencias de DNA. Teniendo en cuenta que se pueden producir diversas reacciones simultáneamente cuando se realizan operaciones por software con cálculos muy complejos, las prestaciones en velocidad de cálculo con operaciones simultáneas aumentan considerablemente. Muchos expertos biológica ven en este tipo de ordenadores los sucesores de los microprocesadores basados en silicio.

nVidia anuncia GeForce 4

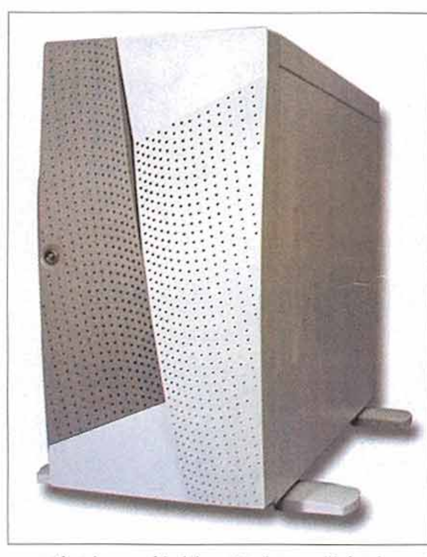


Fiel a su desbocada carrera tecnológica, nVidia ha desvelado las características de dos nuevos procesadores gráficos; nv25 (GeForce4 Ti) y nv17 (GeForce4 MX). El primero de ellos será el buque insignia de la nueva familia y se integrará en todas las tarjetas gráficas con la denominación GeForce4 Ti. El procesador gráfico nv25 está fabricado en proceso de 0.15 micras y contiene 63 millones de transistores (3 millones más que GeForce3). Asimismo, aumenta la velocidad del núcleo a 300 MHz, mientras que la nueva arquitectura de memoria Light Speed II dispara el ancho de banda a los 10.4 Gb/s. Además, la memoria DDR (a 650 MHz) será de 128 Mb. Con estos valores, la potencia de renderizado llega a los 136 millones de triángulos por segundo. El procesador gráfico nv25 tendrá tres configuraciones (Ti 4600, Ti 4400, Ti 4200) que partiendo de los mencionados 300 MHz y 10.4 Gb/s de ancho de banda, reducirán prestaciones como la velocidad del núcleo y el ancho de banda para ofrecer soluciones más asequibles.

Respecto a las funciones 3D, el motor de segunda generación nFinite FX implementa la programación doble de sombreado de vértices, así como una mayor potencia en la generación de texturas 3D y en la velocidad de puntos bidimensionales. Para los programadores lo más importante es la completa programación propia de efectos, lo que permitirá una total libertad de creación 3D. Además, el Accuview Antialiasing realiza un antidentado a pantalla completa con una calidad nunca vista hasta ahora y sin afectar negativamente al rendimiento.

Compatible: PC (AGP) **Precio:** A consultar **Más información:** www.nvidia.com

Caja de diseño de AOpen



A través del distribuidor Naga, Aopen comercializa una amplia gama de cajas para PC. El modelo H800A ofrece el diseño más original y atractivo, como puede verse en esta imagen. Se trata de una caja con formato ATX, que soporta montaje en modos rack, ATX o SSI MB. Viene equipada con una fuente de alimentación de 330 W con filtro de polvo, sistema de corriente redundante de alta eficiencia y con bordes doblados para garantizar la seguridad durante el ensamblaje y las posteriores manipulaciones por actualización, reparación, etc. Con una alta capacidad de expansión, con 7 slots y 10 bahías, y un soporte que permite tres discos duros, esta nueva caja de AOpen incluye una sola llave que bloquea todas las partes de la caja.

Compatible: PC **Precio:** A consultar. **Más información:** www.naga.es

Chipset VIA para Athlon XP



VIA Technologies, empresa líder en el sector de la innovación y desarrollo de chipsets, microprocesadores y chips para multimedia y comunicaciones, ha anunciado el lanzamiento de su último chipset integrado, el VIA ProSavageDDR KM266. Con el máximo aprovechamiento de la memoria SDRAM DDR, las elevadas prestaciones 3D del procesador gráfico S3 Graphics ProSavage8, y el eficaz ancho de banda AGP 8X, el chipset VIA ProSavageDDR KM266 aumenta el nivel de rendimiento de los ordenadores equipados con el procesador AMD Athlon XP. Este nuevo chipset ProSavageDDR KM266 es el primero para plataformas Athlon que incorpora el modo de transferencia IDE Ultra ATA-133, que ofrece un 33% más de ancho de banda entre el disco duro y el chipset. Para usuarios personales este chipset se convierte en una de las mejores opciones por su tecnología de vanguardia, mientras que para fabricantes OEM e integradores de sistemas, el empleo de este chipset reduce los costes de desarrollo gracias a la integración de la tarjeta gráfica y a la flexibilidad que proporciona la plataforma de arquitectura modular de VIA.

VIA Technologies ha anunciado el lanzamiento de su último chipset integrado, el VIA ProSavageDDR KM266. En su diseño se ha seguido el objetivo de optimizar al máximo la arquitectura del Athlon XP y para ello se ha implementado un bus frontal a 266 MHz, además de aumentar la velocidad y ancho de banda de cada canal de acceso. Con el máximo aprovechamiento de la memoria (soporta módulos SIMM de SDRAM y también de DDR de doble ratio de transferencia), las elevadas prestaciones 3D del procesador gráfico S3 Graphics ProSavage8 y el eficaz ancho de banda AGP 8X, el chipset VIA ProSavageDDR KM266 aumenta considerablemente el nivel de rendimiento de los ordenadores equipados con el procesador AMD Athlon XP.

Compatible: PC (Athlon) **Precio:** A consultar **Más información:** www.viatech.com

Máxima calidad digital a precio analógico



La nueva FamilyC@m 500 Flash de Trust es una cámara digital de alta resolución (3.3 megapixels), que también puede funcionar como web-cam y capturar secuencias de vídeo de un máximo de 2 minutos de duración en formato AVI. Con 128 MB de memoria, permite tomar más de 180 imágenes a la máxima calidad (1280x1024 puntos en formato JPEG). Dispone de una batería de reserva que alarga su funcionamiento durante 5 minutos para prevenir la pérdida de todos los archivos almacenados en memoria. La FamilyC@m 500 Flash es sumamente sensible a luz y gracias a su flash automático incorporado con fotosensor CMOS permite sacar fotografías incluso en las peores condiciones de iluminación (50 lux). La conexión USB y el eficaz software de control optimizan la conexión y transferencia de archivos al PC.

Compatible: PC (USB) **Precio:** 174.69 euros / 29 066 Ptas.
Más información: www.trust.com

DÍA D. 6 DE JUNIO DE 1944.

FÍJATE BIEN.

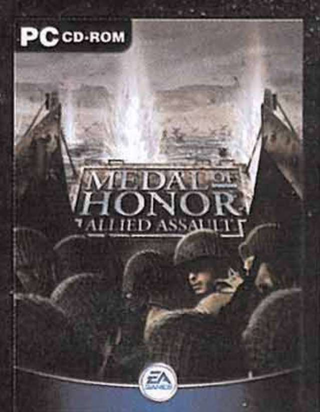
TIENE UN 79% DE POSIBILIDADES

DE SER LO ÚLTIMO QUE VEAS.

Disponible en:









www.mohaa.ea.com

Escuela de Estrategas

Esta adaptación sui géneris de la invitación a apostar en un juego de azar, que preside la reunión, tiene por objeto recomendar a los estrategas que aprovechen la oportunidad que las compañías nos brindan a todos los seguidores del género en este nuevo año.


Diggles



Takeda


Sudden Strike 2

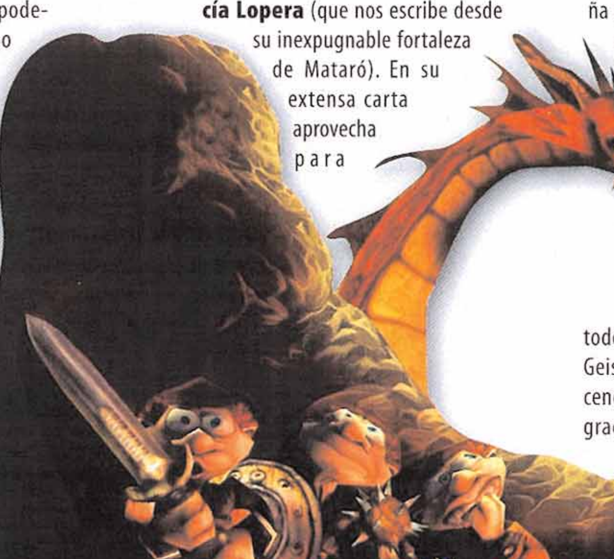
Hagan Estrategia, Camaradas

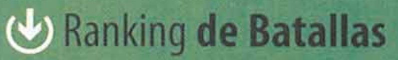
Aunque en realidad pronto entraremos en la Cuaresma, no tenemos motivos para avergonzarnos de la opulencia en lo que a novedades se refiere. A las que todos conocemos, y que no necesitan de enumeración, hemos de añadir otras con las que las productoras nos han sorprendido en las últimas semanas. El pleno de esta Escuela de Estrategas confía en que la calidad que viene siendo común al género no se vea perturbada ante esta avalancha.

El único inconveniente que podemos achacar a este fenómeno es el hecho de que coincida en el tiempo el lanzamiento de todos estos títulos tan esperados... es que acaso ¿no podían haberse organizado cada tres meses, por ejemplo, para que así pudiésemos disfrutar de todos? Pero como todo en la vida, este acontecimiento tiene un elemento positivo (bien entendido, con optimismo), y es que no debemos olvidar nuestra condición de estrategas. El destino (que en esta ocasión podría sustituirse por el mercado) parece que quiere poner a prueba la experiencia que hemos venido cosechando para que elijamos sólo uno. Como sucede en las campañas virtuales, deberemos considerar nuestros recursos (los euros que nos quedan y el equipo informático del que disponemos) para adaptarnos a este maravilloso momento por el que la Estrategia esta pasando ahora mismo.

Este mes, una vez más, tenemos la fortuna de contar con la intervención del Senescal **García Lopera** (que nos escribe desde su inexpugnable fortaleza de Mataró). En su extensa carta aprovecha para refrendar lo que dijimos en estas mismas páginas en la primera reunión, a propósito del descubrimiento fortuito de la estrategia. Incluso sus reflexiones llegan algo más lejos, argumentando que hoy en día, son legión las compañías que no terminan por implicarse verdaderamente en el género.

Jordi aprovecha también para hacernos partícipes de sus experiencias en «Shogun: Total War» (recordemos a los reunidos que el Senescal destacó por sus victorias en la campaña para la unificación de Japón y en la lucha contra las huestes mongolas). En esta ocasión nos relata un acontecimiento inédito, y que le sucedió a un general aliado suyo. Al parecer, cuando éste estaba a punto de conseguir la conquista de todo el imperio –acaparando 2/3 partes del territorio y habiendo neutralizado a todos los clanes salvo 2-, una cuadrilla de Geishas terminó con cada uno de los descendientes del Daimio. Pero como las desgracias no vienen solas –y aquí radica lo sorprendente de la historia-, el general contempló estupefacto como todas y cada una de sus pro-




Ranking de Batallas

Permanece | Cambia posición | Entra

Los dos títulos que debutaron en la reunión del mes pasado, el hispano «Commandos 2» y la promesa del año «Empire Earth», están subiendo como la espuma. Pese al descenso que ha experimentado en estos meses, nos encontramos bajo el deber moral de realizar una mención honorífica a «WarCraft II». Somos muchos los estrategas los que sentimos gran apego por este clásico.

1. Age of Empires II
2. Shogun: Total War
3. Red Alert 2
4. Empire Earth
5. StarCraft
6. Homeworld
7. Commandos: Behind Enemy Lines
8. Commandos 2: Men of Courage
9. Dungeon Keeper 2
10. Warcraft II

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.

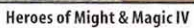
Noticias

A pesar del fiasco –aunque en nuestro país tan sólo unos pocos lo sufrieron– que supuso para muchos «Sudden Strike», CDV Software ha anunciado a comienzos de año su intención de producir la segunda parte. Una vez más, ha confiado la tarea del desarrollo del título a Fireglow. En «Sudden Strike 2» regresaremos a las batallas de la II Guerra Mundial, con unos gráficos mejorados, y pudiendo desplegar a los ejércitos Soviético, Británico, Americano o Japonés. Cada uno de estos contará con efectivos propios y característicos que han sido modelados con gran detalle. Como novedad se anuncia un sistema de daños que repercutirá en el aspecto de las unidades. Supuestamente debiera ver la luz en el segundo trimestre de 2002, ahora bien, es de rigor preguntarse lo siguiente: ¿tendrá CDV el decoro de distribuir «Sudden Strike 2» en España? Demos tiempo al tiempo y esperemos que sí.

Una de las sagas más fecundas últimamente (casi superando las conspiraciones de los ejércitos de plástico de los «Army Men») es la de «Los Sims». EA ha sido lo suficientemente hábil como para identificar los sentimientos contradictorios que ha despertado la nueva curiosidad –léase inmiscuirse en la vida ajena, como en Gran Hermano, o el sucedáneo «Operación Triunfo»– de la sociedad contemporánea. Como respuesta a la demanda de un flujo continuo de cotilleos, nos ofrece de manos de su sim social, una nueva expansión de su juego más popular (del que por cierto, hasta el momento ha colocado más de 11 millones de copias en el mercado). «Los Sims: Vacation» es el cuarto disco de expansión, con el que disfrutar de las nuevas experiencias de nuestras criaturas virtuales. Después de organizar una macrodiscoteca en el salón de casa, así como de descubrir los sentimientos y el romanticismo más cursi y hollywoodiense, tendremos la oportunidad de llevar a nuestros chicos de vacaciones... al fin y al cabo, después de tanto trabajar sin fines de semana, se lo merecen.

Todo indica que llegará a los Estados Unidos esta primavera, como muy pronto, lo que nos hace temer que no nos podamos coger las vacaciones virtuales en Semana Santa con nuestros queridos sims.

En esta ocasión, el reto que se nos propondrá será el de estudiar el comportamiento humano en una paradisíaca isla remota (donde coexistirán tres microclimas bien dis-



Heroes of Might & Magic IV



Solar

vincias –salvo en las que tenía apostada una dotación superior a los 1 000 hombres- se rebelaba contra él. Ni tan siquiera el hecho de molestarse en adoptar las cautelas de mantener unos impuestos contenidos y consignar retenes de seguridad consiguió evitar este súbito final. ¡Tomad nota, reclutas!

Antes de despedirse, el senescal quiere que le informemos sobre «Takeda». Como bien dices en tu carta, se trata de un juego basado en el Japón medieval (tan de moda ahora con «Battle Realms» y antes con «Shogun Total War»), y aunque no destaque tanto como los anteriores estéticamente –sus gráficos resultan trasnochados en estos días inciertos-, viene avalado por una jugabilidad de esas que no estamos acostumbrados a ver de ordinario en el mundo del entretenimiento para ordenadores personales. Si te gustó «Shogun» por su rigor histórico, «Takeda» conseguirá entusiasmarte. Prescindiendo de cualquier manifestación de gestión de recursos, deberás de concentrarte en la estrategia que consiga que libres cada batalla con éxito. Con un minimalista interfaz, el imperativo de recurrir a las formaciones para superar a la inteligencia artificial, y una dirección basada en divisiones (son las unidades operativas, compuestas por cuarenta soldados) descubrirás la estrategia táctica destilada, en estado puro. Además, tal y como nos comentabas hace unos meses en una de tus misivas (echabas en falta una cadena de mando realista), «Takeda» cuenta con una que de seguro te sorprenderá.

Otro estratega que interviene en este cónclave lo hace bajo el pseudónimo **Arman_gio,** y nos pide que tratemos de solucionarle un problema técnico con «World War III. Black Gold» (el programa no es capaz de almacenar las partidas guardadas). Hemos consultado la web original del juego, y no hemos encontrado ningún parche que solucione esta cuestión (tan sólo existe uno para Windows 95, así como el correspondiente al XP). Dada esta situación, te recomendamos que intentes solucionar este bug a la antigua usanza: desinstalando completamente el programa, para luego repetir la jugada... a ver si todo va como debiera. ¡Suerte en la faena!

En el último momento, recibimos el e-mail del camarada **Carlos Pacheco** (desde Moresbi, Portugal), que quiere saber algo sobre «Age of Mythology» (si nuestros más que precarios rudimentos del portugués no nos fallan). Bien, Carlos, te remitimos a anteriores reuniones. Según Ensemble Studios, el juego estará listo en septiembre, y al parecer se podrán contratar los servicios de héroes, a la vez que existirán recursos culturales que gestionar. Esperamos haberte servido de ayuda, si no ya sabes dónde encontranos.

Por este mes, esto ha sido lo que ha dado de sí la reunión. El mes que viene, más.

El Miliciano Partizano

El **truco** del mes... Real War


Real War

Como bien es sabido, a esta altura de las circunstancias, el precio de un videojuego no está reñido con la calidad. FX Interactive, que de esto sabe mucho, lleva proporcionándonos buenos títulos a precio de saldo desde hace unos años. El último de sus regalos es «Real War». Si ya te encuentras al frente del ejército más moderno del planeta debes conocer lo siguiente:

Para activar los trucos deja pulsada la tecla Ctrl. mientras pulsas (una detrás de otra): F X C H. Una vez introducida la secuencia, estarás en condiciones de introducir los activadores.

-Ctrl.+ F5 -> Cambia de bando a la unidad que el cursor haya seleccionado previamente.

-Ctrl.+ F7 -> En este caso la deserción es generalizada. ¡La bandera ya no es lo que era!

-Ctrl.+ F9 -> Alimenta tus suministros con 9 000 unidades adicionales. Así cualquiera emula a Rommel.

tintos: el alpino, el caribeño y el de "acampada en el bosque"). De este modo conoceremos a nuevas personas y estaremos en condiciones de participar en distintas actividades (jugar al volley-playa, practicar snowboard, pescar, en fin, todas esas cosas que se suelen hacer en vacaciones).

«Solar» es el título con el que la compañía Creative Edge ha bautizado al juego que significará su regreso a la estrategia en tiempo real. Aprovechando la repercusión de «Age of Mythology», nos presenta un mundo fantástico donde, como líderes de una tribu, habremos de procurarnos el favor de un dios con el que convertirnos en la civilización más poderosa del planeta. Pero no todo será rezar. La victoria en «Solar» pasa por una diligente gestión de recursos, lo que exige un adecuado empleo de los vecinos y vecinas en la recolección de materiales de construcción (madera, piedra), comida o piedras preciosas.

En el capítulo castrense, el ejército se enfrentará a las amenazas recurriendo a diferentes tácticas, así como a innovadoras formaciones de ataque. Aunque dispondremos en un principio de espadas, pronto serán reemplazadas por instrumentos más precisos y letales. Para ello tendremos que ir evolucionando tecnológicamente con nuevos descubrimientos. Por muy proselitista que pueda sonar, la fe será el arma a tu servicio más destructiva de todas las que nos encontraremos en «Solar». Para conseguir la confianza de alguna de las deidades, deberás oficiar sacrificios en su honor, e incluso podrás servirte del alma de los enemigos caídos para desatar devastadoras maldiciones contra los que aún sigan vivos. Todo esto estará a nuestra disposición en el mundo fantástico de «Solar», y será reproducido en tres dimensiones y con absoluta libertad de la cámara.

Temas para **Debate**


Battle Realms

A pesar de la función que nos ha sido asignada como moderadores (rango que coarta la capacidad de crítica), nos vamos a conceder el capricho de realizar un apunte/comentario sobre la creatividad en el género. Para ilustrarlo hemos tomado como referencia «Battle Realms».

Hace ya un tiempo, tuvimos la ocasión de disfrutar de «Battle Realms», un título que desde un principio presumía de original, de diferente. El hecho es que esta declaración no nos extrañó demasiado. Por todos es conocida la tendencia de los estudios de desarrollo a exagerar en sus expectativas respecto al proyecto en desarrollo... que por cierto, tienden a desvirtuarse y frustrarse con el tiempo. De hecho, lo único que nos impactó de «Battle Realms» (aparte de su impresionante episodio gráfico) fue que una civilización sobreviva –y lo que resulta más difícil de explicar aún–, que pueda evolucionar a base de agua y arroz; esta es su fórmula de gestión de recursos. El presentar como fundamento del desarrollo el agua nos sorprendió en cuanto ocurrente, pero no especialmente por creativo. En suma, todo era lo mismo.

No queremos tachar de engaño a «Battle Realms» –si bien todo lo contrario, puesto que haciendo justicia a la verdad, hemos de reconocer que nos parece un juego más que recomendable–, sino demostrar la tendencia que está siguiendo el género. Los títulos que prometen novedades, no pasan de maquillar los elementos heredados de sus ancestros, o a lo sumo de incorporar accesiones de escaso valor creativo. Al analizar bien este fenómeno se nos ha pasado por la cabeza la posibilidad de que sea nuestra responsabilidad. Seguramente seamos los estrategas los que demandemos más de lo mismo.

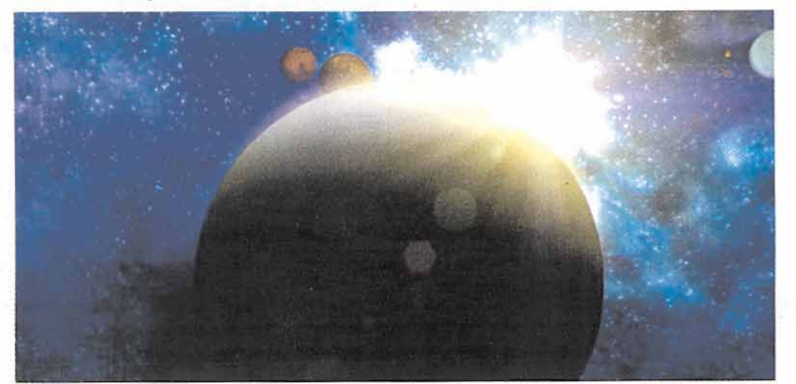
Previendo que nos preguntéis por cuáles han sido los juegos que consideramos merecedores del título de innovadores netos, hemos elaborado un algo parecido a un inventario: «Dune», «Myth», «Homeworld», y «Shogun: Total War».

Sería interesante conocer vuestra opinión sobre este espinoso asunto. ¿Pensáis que en estos últimos meses ha visto la luz algún juego que pueda ser calificado de creativo? En cualquier caso, independiente del momento en fue publicado, ¿cuál fue el último que consiguió sorprenderos?



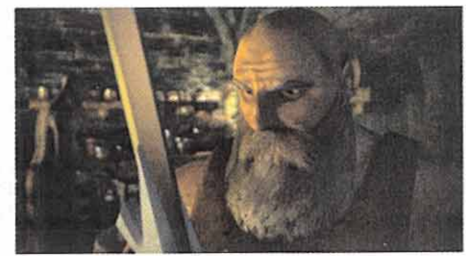


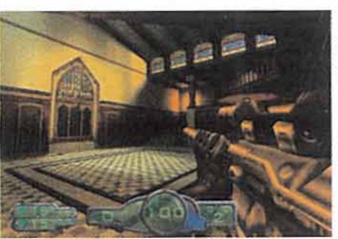
HAEGEMONIA DIGITAL REALITY, CRYO/ PC Una imagen vale más que mil palabras. Así lo demuestran las primeras pantallas de «Haegemonia», uno de los juegos con los gráficos más impresionantes de cuantos hemos visto en mucho tiempo. La calidad gráfica no es casual: cada nave estará formada por 12 000 polígonos, y el motor 3D, que ha sido creado por Digital Reality, es tan potente que moverá sin problemas entre 30 y 40 naves en pantalla. «Haegemonia» será un juego de estrategia en tiempo real ambientado en el espacio exterior y, según sus creadores, puede ser considerado como un cruce entre «Homeworld» e «Imperium Galactica», título del que también son responsables los chicos de Digital Reality. No obstante, «Haegemonia» contará con un argumento más complejo y, aunque incluirá un modo de juego individual, estará optimizado para partidas multijugador a través de Gamespy.





WARLORDS: BATTLECRY II SSG, UBI SOFT / PC Los amantes de la estrategia recordarán «Warlords: Battlecry», un juego de estrategia en tiempo real con toques de JDR y ambientado en un mundo de fantasía. Ya hemos podido ver la segunda parte de la saga, y se trata de un juego de combate y gestión de recursos, en el que trece razas variopintas, desde humanos hasta demonios, pasando por orcos, enanos, elfos y no muertos, se enfrentan por el control de un territorio inexplorado. «Warlords: Battlecry II» incluirá varios modos de juego, entre los que destacan la campaña, más elaborada, y novedosas opciones multijugador. De nuevo los héroes juegan un papel fundamental en la aventura, gracias a sus habilidades especiales, a su capacidad para construir edificios y unidades, y a su aplomo para reclutar adeptos a la causa. Una interesante combinación de géneros que llegará a nuestro país dentro de poco.

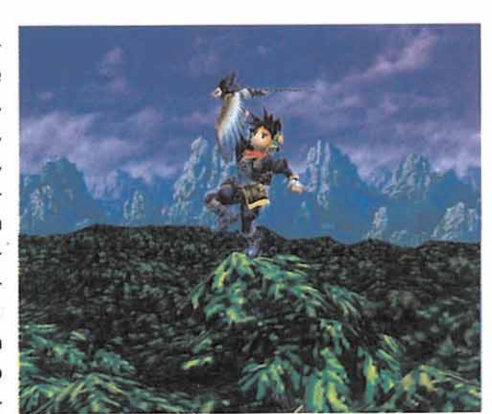


GORE CRYO / PC El género de la acción en perspectiva subjetiva sigue cotizando al alza. Si pensabas que todo estaba dicho después de juegos como «Return to Castle Wolfenstein» o «The Second Encounter», espera a ver lo que se avecina. «Gore» es un juego de acción multijugador en el que ocho personajes con distintas habilidades, armamento y tácticas de combate se enfrentarán entre sí en una arena de combate futurista. Cada personaje atesora virtudes y defectos que lo hacen único -el robot es lento y pesado pero dispone de blindaje y armamento superiores, la chica es más débil pero maneja escudos...–. Novedades habrá pocas (por ejemplo la inclusión de una barra de cansancio, que aporta cierta componente de estrategia al tener que dosificar la fuerza), pero «Gore» promete ser un programa divertido y altamente jugable.




GRANDIA II UBI SOFT / PC En los últimos tiempos están proliferando las adaptaciones para PC de los mejores juegos desarrollados para Dreamcast. Dentro de poco podremos disfrutar con «Grandia II», un juego de aventura y rol al estilo «Final Fantasy», que hizo las delicias de los usuarios de la última consola desarrollada por Sega. Sus mayores bazas son una buena historia, un diseño de personajes y escenarios de inspiración inequívocamente japonesa, secuencias animadas de gran calidad y mucha acción. El protagonista, Ryudo es un mercenario que alquila su espada al mejor postor y que viaja acompañado por un águila parlante. Su cometido consistirá en escoltar a la princesa Elena hasta el palacio donde será desposada por el malvado Valmar, protegiéndola durante el largo viaje que ambos tendrán que realizar. Un programa de origen consolero que pronto podremos jugar en nuestros ordenadores.





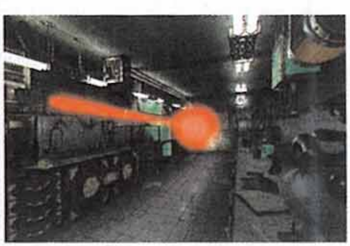

ICEWIND DALE II BLACK ISLE, INTERPLAY / PC

Los roleros de pro estamos de enhorabuena; se acerca la segunda parte de «Icewind Dale», uno de los JDR más aclamados de los últimos tiempos.

«Icewind Dale II» está siendo desarrollado por Black Isle Studios y ofrecerá una nueva aventura basada en la licencia Dungeons & Dragons que tan buenos frutos ha dado hasta ahora. Esta segunda parte permitirá a los usuarios usar 50 nuevos hechizos y alcanzar niveles de experiencia más elevados. De nuevo, una amenaza se cierne sobre las tierras del Norte; una horda de trasgos, orcos y monstruos está atacando la ciudad portuaria de Targos. El jugador controlará al grupo de aventureros que intentará salvaguardar la ciudad de los invasores, viéndose inmerso en una escalada de conflictos que, de nuevo, arrastra a la región a la guerra y el caos. Estas son las primeras imágenes del esperado juego de rol.







JULIO VERNE CRYO / PC

A mediados del siglo XXI, un submarino nuclear estadounidense detecta un extraño ultrasonido proveniente del fondo del océano atlántico. La tripulación envía a un arqueólogo en un minisubmarino para investigar el misterio. Cuál será su sorpresa al encontrar un embarcadero secreto en el que se refugia una réplica del Nautilus, imaginado por Julio Verne. Tras quedar atrapado en su interior, el protagonista descubrirá que el submarino está habitado por una forma de Inteligencia Artificial programada por el Capitán Nemo. Con esta premisa argumental llega «Julio Verne», la última aventura gráfica concebida por Cryo, que saldrá a la venta a lo largo del presente mes. Como principales virtudes destacan el fantástico acabado gráfico que Cryo imprime a todos sus productos y el indudable interés de su planteamiento, repleto de guiños a la obra literaria del autor en que se inspira.



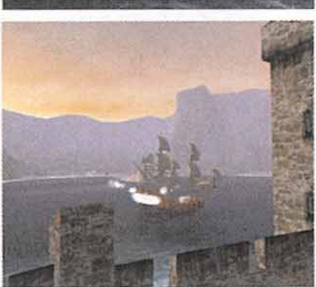
SEA DOGS 2 AKELLA, BETHESDA SOFTWORKS / PC

El mundo de los piratas puede ser tan apasionante como cualquier otro para ambientar un buen JDR. Así opinan, al menos, los productores de Bethesda Softworks, responsables de la segunda parte de «Sea Dogs», el juego que nos permite introducirnos en la piel de un bucanero bravucón y traicionero, un próspero mercander o un comandante de un escuadrón europeo de navíos de combate. Las mejoras son numerosas: modelo de navegación totalmente reformado, exploración terrestre más profusa y realista, sistema de combate más refinado y conversaciones con NPCs más jugosas y completamente interactivas. Eso sin mencionar los avances gráficos, evidentes a la vista de las capturas. Las más avanzadas técnicas gráficas se están aplicando en la preparación de esta secuela de uno de los juegos más inclasificables de los últimos tiempos.













DRAGON EMPIRES CODEMASTERS / PC

Codemasters pretende revolucionar el género de los mundos persistentes con «Dragon Empires», un espectacular juego de rol y aventura en tres dimensiones con una calidad gráfica impecable y un diseño artístico bastante original. En un mundo de fantasía donde dragones y monstruos conviven con humanos, la unión hace la fuerza y sólo el que se agrupa en un clan tiene posibilidades de sobrevivir. Cada clan se hará fuerte en una ciudad, lo que nos permite suponer que habrá conflictos políticos entre los diversos clanes y regiones. «Dragon Empires» permitirá que el jugador participe en batallas multitudinarias sin retardos ni cortes de conexión.





IGI 2: Covert Strike

Aunque es cierto que a veces nos encontramos con secuelas de complicada justificación, no parece que ése vaya a ser el caso de este «IGI 2: Covert Strike», un programa que no sólo respeta los elementos más destacados de su antecesor, sino que además promete corregir sus puntos más débiles.

Acción y **Sigilo**

IGI 2: Covert Strike» es la continuación del popular juego de acción «Project IGI». Aunque actualmente todavía no ha concluido su desarrollo por parte de la compañía noruega Innerloop Studios, la misma que desarrolló el juego original, hemos tenido ocasión de acceder a una versión muy avanzada que nos ha permitido hacernos una idea bastante aproximada de lo que cabe esperar de él. El juego, que tiene sin duda un aspecto estupendo, incluirá novedades tan interesantes como un nuevo sistema de grabación dentro de las misiones, un apartado multijugador y un nuevo sistema de inteligencia artificial.

SIGILO

Al igual que su predecesor, «IGI 2: Covert Strike» se englobará dentro de ese subgénero de la acción 3D que hace especial hincapié en el sigilo, la táctica y las infiltraciones furtivas por encima de enfrentamientos directos y combates multitudinarios. Así, en la mayoría de las ocasiones para resolver con éxito una misión nos será mucho más útil camuflarnos tras diversos objetos, esquivar a las patrullas de vigilancia y usar armas con silenciador o, directamente, el cuchillo, antes que saltar en medio del enemigo con la ametralladora en mano y liarnos a tiros contra todo lo que se mueva, aunque, por supuesto, también habrá ocasiones en que tengamos que recurrir a este tipo de acciones.

El argumento del juego continuará justo después de lo acontecido en «Project IGI», de forma que, una vez más, habremos de adoptar el papel de David Jones, un antiguo miembro de las SAS británicas que ahora trabaja como agente libre para una organización secreta conocida únicamente como IGI. Además de Jones, también volverán a hacer su aparición otros personajes, como su corrupto jefe Phillip White o Anya, su guapa ayudante. La historia se desarrollará a lo largo de tres campañas conectadas entre sí, que nos llevarán de Rusia a Libia y de ahí a China, a través en una intriga que amenaza la seguridad de todo el mundo.

La necesidad de ser lo más discreto posible será una constante a largo del todo el juego.

Además de los elementos comunes a todos los juegos de acción, tales como un amplio repertorio de armas, enemigos y objetos que recoger, el sistema de juego incluirá también algunas posibilidades relativamente originales, como por ejemplo forzar cerraduras y candados mediante una ganzúa o utilizar los ordenadores que encontremos para desactivar los sistemas de cámaras de vigilancia. Igualmente, también se volverá a incluir el utilísimo mapa que ya apareció en la primera entrega y que, a través de un satélite espía, nos informará en todo momento de la localización de los enemigos en tiempo real.


Los escenarios exteriores se alternarán con el interior de almacenes, fábricas, instalaciones militares, etc.

La posibilidad de grabar durante el desarrollo de las misiones bastará para eliminar la frustración al morir, por no tener esta opción, en el juego original

ASPECTOS MEJORADOS

Como ya se ha mencionado, los chicos de Innerloop Studios no se han limitado a conservar las características más populares del juego original, sino que también se están aplicando con especial esmero en subsanar algunos de los fallos que lo aquejaban. Así, por ejemplo, en «IGI 2: Covert Strike» existirá la posibilidad de grabar la partida en medio de una fase, algo que

Los modelos de personajes y enemigos poseerán sin duda una gran calidad, tanto en lo tocante a sus movimientos como al realismo de su rostro y vestimentas.

En una de las primeras misiones nuestro objetivo será volar un enorme puente al paso de un convoy.

Utilizando una ganzúa podremos forzar la entrada en muchas instalaciones sin necesidad de disparar.

A veces habrá que recurrir a una ruta alternativa, más larga pero sin encuentros indeseables.

Las ambientaciones incluidas van desde las dunas del desierto hasta las cumbres nevadas.

Los prismáticos serán una herramienta muy útil para hacer un reconocimiento previo de la situación.

No salga de casa sin ella

De todas las herramientas que «IGI 2: Covert Strike» pondrá a nuestro servicio la más útil será sin duda la computadora portátil a la que podremos acceder en cualquier momento y que nos permitirá, además de consultar un informe acerca de la misión y del estado de nuestros objetivos, acceder a un mapa de la zona en la que nos encontremos en cada momento. Este mapa, en contra de lo que podría pensarse, no será sólo una reproducción estática del terreno en cuestión, sino que se trata de imágenes obtenidas en tiempo real por un satélite militar, de forma que podremos ver sobre él la posición y los movimientos de todos los enemigos que se encuentren al aire libre. Teniendo en cuenta que la elevada dificultad de muchas misiones nos obligará a planteárnoslas por adelantado, haciendo aproximaciones altamente estratégicas, la posibilidad de acceder a la información proporcionada por este mapa se vuelve algo realmente fundamental.

Innerloop Studios está trabajando de firme para conseguir una IA muy competitiva, algo que era uno de los puntos más flojos de todo el primer juego

por su ausencia provocó la desesperación de todos aquellos que se enfrentaron a «Project IGI». Eso sí, para evitar que la cosa se vuelva demasiado sencilla, el número de grabaciones estará limitado, de forma que tendremos que seleccionar con cuidado el instante y el lugar en los que queremos hacerlo.

Por otra parte, también se está poniendo mucho énfasis en mejorar la inteligencia artificial, uno de los puntos más flojos del título original, y aunque este apartado todavía no está del todo concluido, desde Innerloop Studios aseguran que los enemigos serán capaces de trabajar en equipo y de desarrollar tácticas complejas para acabar con nosotros. La versión evaluada, desde luego, ya presenta mejoras importantes con respecto a lo visto en el anterior juego, aunque habrá que esperar un poco más para comprobar hasta que punto se ha conseguido mejorar estos aspectos.

Por último se está desarrollando también un modo multijugador que permitirá a dos equipos, de hasta ocho jugadores cada uno, competir a través de Internet o de una red local. Este modo incluirá un sistema de misiones con objetivos similar al que tan de moda parece haberse puesto entre todos los desarrolladores desde la aparición del estupendo «Return to Castle Wolfenstein».

TECNOLOGÍA DE VANGUARDIA

El motor gráfico del juego tendrá como base el utilizado en la anterior entrega de la serie, aunque sobre él se han realizando abundantes modificaciones que mejoran con mucho sus prestaciones. Una vez más, eso sí, su característica más destacada vuelve a ser el elevado realismo que alcanza en la reproducción de terrenos, alcanzando un nivel de detalle y una calidad en las texturas aplicadas francamente sorprendente. Así mismo, también resultan muy prometedores los diferentes efectos visuales y luminosos implementados, la variedad de tipos de terreno y de efectos meteorológicos y el realismo de los modelos de los personajes y enemigos, así como la calidad de sus animaciones.

Desgraciadamente toda esta potencia ha de tener un precio y parece que éste no va a ser barato, ya que en los requisitos técnicos estimados para el juego se especifica como configuración recomendada un Pentium III a 1 GHz, con 256 MB de RAM y una tarjeta GeForce 3. Evidentemente estos datos todavía están sujetos a modificaciones, pero si hemos de guiarnos por ellos parece claro que el número de usuarios que tendrían que actualizar su equipo para poder aprovechar al máximo todo el potencial del juego va a ser muy elevado.

En cualquier caso, salvando estos voraces requisitos, «IGI 2: Covert Strike» apunta unas cualidades francamente buenas que pueden dar lugar a un juego muy interesante, así que sólo nos queda esperar que no se tuerza nada en lo que le resta de desarrollo.

J.P.V.



Las animaciones de los personajes incluirán gestos tan mundanos como éste de la imagen.



A pesar de todas nuestras precauciones no podremos evitar los enfrentamientos directos.



En esta misión tendremos que utilizar el arma de un helicóptero en pleno vuelo.

Heroes of Might & Magic IV

La estrategia y el rol se darán la mano una vez más en la cuarta entrega de la serie «Heroes of Might & Magic» que está desarrollando New World Computing. Puede que no vaya a ser el colmo de la originalidad pero, siendo sinceros, ¿a quién le importa eso mientras siga siendo igual de divertido que siempre?

Vuelve la Magia

La serie «Heroes of Might & Magic» no se ha caracterizado precisamente por introducir cambios revolucionarios de una entrega a otra, aunque hay que decir en su descargo que todas y cada una de las entregas de la saga han sido siempre superiores a las anteriores. El cuarto título de la serie no va a ser una excepción a esta regla y, aunque ciertamente mantendrá prácticamente intacto el sistema de juego tradicional de la serie, así como muchos de sus elementos más característicos, introducirá suficientes novedades como para, al parecer, mejorar de forma sustancial lo visto hasta la fecha.

CAMBIAR SIN EXCESOS

Por si todavía queda por ahí algún despistado que no la conozca, aclararemos que todos los títulos de la serie «Heroes of Might & Magic» combinan la estrategia y el rol en un sistema de juego por turnos. Nuestra misión es controlar a uno o más héroes, como magos, guerreros o clérigos, cada uno de ellos al mando de un grupo de criaturas de muy diferentes tipos que componen su fuerza de combate. Con estos héroes hemos de explorar un extenso mundo para obtener recursos, combatir contra todo tipo de enemigos y contra el resto de jugadores, así como para conquistar ciudades. Es en estas ciudades donde, utilizando los recursos recogidos, podremos crear nuevos héroes y nuevas unidades que asignarles. Este planteamiento se conservará prácticamente intacto, no sólo en lo referente al sistema de juego, sino también en el apartado visual, ya que como cualquier aficionado podría atestiguar al ver las imágenes adjuntas, la ambientación característica de la serie volverá, una vez más, a estar presente sin apenas cambios de importancia. Igualmente, tampoco habrá ninguna sorpresa en los modos de juego, ya que de nuevo podremos optar entre jugar de manera individual, tanto a las campañas como a los escenarios incluidos, o en modo multijugador, a través de red local, Internet o incluso en un único ordenador mediante turnos alternos.


Como siempre, la exploración será un factor decisivo para alcanzar la victoria.


A pesar de los cambios el interfaz será perfectamente reconocible por cualquier aficionado a la serie.

En cuanto a las novedades que sí se introducirán, probablemente las que más afecten al sistema de juego son las que se refieren a la figura del héroe. A diferencia de las anteriores entregas, en «Heroes of Might & Magic 4» los héroes no tendrán un papel pasivo en los combates, limitándose a ayudar con bonificaciones y hechizos a sus criaturas, sino que participarán en ellos como una unidad más. Además, su número ya no será obligatoriamente uno por cada grupo de unidades, sino que podremos crear desde grupos sin héroes hasta grupos formados íntegramente por ellos. Por último, en las tabernas ya no aparecerán de dos en dos sino que podremos elegir entre un máximo de diez héroes.

Aunque las novedades introducidas serán abundantes, no se modificará el sistema de juego tradicional de la serie; los fans de la saga pueden estar tranquilos

El otro gran cambio que sufrirá el juego será en los combates, que pasarán de desarrollarse sobre un plano bidimensional, con unidades totalmente planas, a una perspectiva isométrica con criaturas cuidadosamente modeladas en 3D desplazándose por ella. Aunque a efectos de juego este sistema no

La nueva perspectiva isométrica en la vista de los combates, se completa con un modelado en tres dimensiones que resulta extremadamente detallado en la reproducción de las distintas unidades.

Hoy como ayer

A pesar de los cambios introducidos las diferencias visuales entre el juego que nos ocupa y la anterior entrega de la serie son mucho menores de lo que cabría esperarse.
Si observáis las imágenes adjuntas, comprobaréis que la ambientación es prácticamente idéntica, tanto en el mapa general, como en la vista de las ciudades. La mayor diferencia se encuentra, sin duda, en la vista del desarrollo de los combates, que en el nuevo juego poseerá una perspectiva isométrica mucho más realista y detallada.

Heroes of Might & Magic 3

Heroes of Might & Magic 4

Heroes of Might & Magic 3

Heroes of Might & Magic 4

Heroes of Might & Magic 3

Heroes of Might & Magic 4

Por primera vez los aficionados españoles podrán disfrutar con una entrega traducida a nuestro idioma, de la saga «Heroes of Might & Magic»

Para esta entrega se están añadiendo multitud de nuevos elementos de escenario.

Los barcos continuarán siendo la forma más rápida de viajar por la superficie del mundo.



El juego contará con una resolución mucho mayor, de hasta 1280x1024, lo que mejorará la calidad gráfica.



El tipo de terreno sobre el que se llevará a cabo el combate tendrá influencia sobre su desarrollo.

supone ninguna diferencia, porque tanto el desarrollo como la resolución de los combates serán totalmente idénticos a los de las entregas anteriores, lo cierto es que visualmente sí que representa una mejora ya que, sin duda, el interfaz de los combates era uno de los aspectos del juego que más acusaba el paso inexorable del tiempo.

Igualmente, también se modificará el apartado de la magia y a partir de ahora los hechizos se dividirán en cinco escuelas –orden, caos, naturaleza, muerte y vida–, de forma que los héroes que quieran lanzar hechizos de una de ellas previamente habrán de aprender la habilidad correspondiente. En la práctica, sólo los héroes más poderosos y especializados podrán utilizar hechizos de más de tres o cuatro escuelas diferentes. Por otra parte, las criaturas con habilidades mágicas, como por ejemplo monjes o magos, ya no se limitarán a utilizar un ataque mágico genérico, como un rayo o una bola de fuego, sino que contarán, como los héroes, con una cierta cantidad de puntos de magia así como con un pequeño repertorio de hechizos mágicos.

También hay que destacar los cambios que afectarán a las criaturas disponibles en cada tipo de ciudad, ya que si tradicionalmente en todos los títulos de la serie era posible desarrollar cada ciudad al máximo para que produjera todos los tipos de criaturas posibles, ahora habrá "bifurcaciones" que nos obligarán a elegir entre unas unidades u otras. Así, por ejemplo, si optamos por desarrollar los golems no podremos desarrollar magos, y viceversa. Generalmente, como en el caso mencionado, las criaturas entre las que hemos de optar marcan dos formas distintas de enfrentarse al juego, ya sea optando por la fuerza y resistencia de los golems o por la rapidez y ataque a distancia de los magos, por lo que las elecciones que hagamos serán de una gran importancia en la partida.

Por supuesto también habrá muchas otras novedades, aunque de un carácter ciertamente menor, desde nuevos edificios, como la prisión en la que podremos retener a los héroes enemigos derrotados, hasta nuevas criaturas y héroes, pasando por supuesto por todo tipo de objetos, pociones, hechizos y, claro está, estructuras.

Pero sin duda la sorpresa más agradable de todas es que Virgin, compañía que distribuirá el juego en nuestro país, ha anunciado que éste estará traducido íntegramente a nuestro idioma. Esto, como cualquiera que haya jugado a los títulos anteriores de la serie podría asegurar, no se trata de una cuestión trivial, ya que la cantidad de narración, historias y descripciones que se ofrecen a los jugadores es simplemente enorme, y la tarea de enfrentarse a ellos sin conocer la lengua inglesa era, para ser sinceros, prácticamente imposible.

Por lo que respeta al apartado técnico, las novedades serán, una vez más, escasas pero muy positivas y acertadas. Así, además del mencionado nuevo interfaz para los combates, también se ha modificado la perspectiva del mapa general, aunque en este caso el cambio será mucho menos acusado. En concreto se sustituirá el punto de vista superior prácticamente 2D por uno algo más isométrico, muy parecido pero en el que se ha aumentado la sensación de profundidad y de relieve. Además, el juego incorporará un mayor nivel de resolución pudiendo alcanzar unos nada desdeñables 1280x1024 puntos, lo que aumenta la calidad gráfica.

En general la primera impresión que nos ha transmitido la versión previa que hemos podido examinar de este juego, no puede ser más positiva y aunque es cierto que todavía falta algo de tiempo hasta que su desarrollo este totalmente completado, todo parece indicar que esta longeva saga va a contar con un digno sucesor, gracias a este «Heroes of Might and Magic IV».

J.P.V.

Roland Garros 2002

En un par de meses podremos disfrutar de «Roland Garros 2002», la edición actualizada de uno de los mejores simuladores de tenis existente para PC. Los programadores de Carapace han empleado un nuevo motor 3D para diseñar el juego, que permitirá gestionar gráficos de mayor calidad e incorporará un interfaz de control mucho más sencillo de manejar.

wanadoo US OPEN 2002 - work in progress - 01/ 2002

Todas las animaciones se han realizado mediante el laborioso proceso de la captura de movimientos, lo que aumentará sin duda la sensación de realismo.

Mejorando lo **presente**

Los buenos simuladores de tenis escasean en PC. Podríamos contar las simulaciones aparecidas durante los dos últimos años con los dedos de una mano y aún nos sobrarían algunos dedos. Si pocos son los juegos inspirados en el tenis, menos aún son los que hacen justicia, en términos de calidad, a esta disciplina deportiva.

La compañía francesa Cryo ha aprovechado el vacío existente para ofrecer a los aficionados juegos no excesivamente brillantes, pero muy por encima de la media que, ante la ausencia de competidores de raza, se adjudicaban anualmente por goleada el título de "mejor juego de tenis para PC". Entramos en un nuevo año y, como es habitual, Cryo presenta la correspondiente edición de su «Roland Garros», una de las joyas de la corona del catálogo de Wanadoo. El problema es que en esta ocasión le ha salido un competidor: «Virtua Tennis».

EL MEJOR EN SU GÉNERO

«Roland Garros 2001» fue el mejor juego de tenis para PC publicado durante el año pasado. Esto no significa que fuera un juego perfecto ni mucho menos. «Roland Garros 2001» adolecía de grandes defectos de diseño, como secuencias de animación irreales, ausencia de opciones multijugador, poca variedad de contenidos o un interfaz de control demasiado complejo, que reducía enormemente la jugabilidad del programa.

Tras detectar estos y otros errores, los programadores de Carapace se han puesto manos a la obra para subsanar, de una vez por todas, las deficiencias existentes en el sistema de juego de su simulador de tenis. El resultado será «Roland Garros 2002», una edición corregida y mejorada del juego que pretende revalidar el título de "mejor juego de tenis para PC". Tarea nada sencilla teniendo en cuenta que la adaptación para compatibles del «Virtua Tennis» de Sega -considerado por muchos como el mejor juego de tenis hasta la fecha- saldrá a la venta casi simultáneamente que este título.



Los saques funcionarán de la misma manera que en «Virtua Tennis». Una barra de energía nos permitirá golpear la bola con más o menos fuerza.



Cuando jugamos sobre una pista de tierra batida, la huella de nuestras pisadas quedará impresa en la pista, gracias a un complejo sistema de partículas.

AVANCE TECNOLÓGICO

«Roland Garros 2002» incluirá importantes novedades tecnológicas respecto a la edición 2001 del programa. Quizá, la principal es el nuevo motor gráfico que han desarrollado los programadores de Carapace, mucho más potente y flexible, que mejorará la apariencia gráfica de los jugadores, las sombras volumétricas y la representación de las canchas de juego. Todas las pistas tendrán una apariencia muy digna y nada tendrán que envidiar a las de «Virtua Tennis». En los estadios, los focos que iluminan a los jugadores proyectarán sombras múltiples sobre la pista, lo que elevará considerablemente el número de triángulos en pantalla. De hecho, el motor será capaz de gestionar un número muy superior de polígonos, lo que supondrá importantes avances en el diseño de los modelos tridimensionales de los jugadores. En esta edición se refinarán también los sistemas de

Funcionará con un interfaz semejante al empleado en «Virtua Tennis», al menos en lo que a sencillez de manejo se refiere

Caras muy realistas

El parecido de los modelos 3D con los jugadores reales en que se inspiran será muy alto. Un buen ejemplo es esta imagen de Gustavo Kuerten extraída del juego o esta otra captura que muestra el complejo entramado de polígonos utilizado para recrear una jugadora con «3D Studio».

El nuevo motor gráfico permitirá ver las sombras que proyectan los jugadores sobre la pista.

«Roland Garros 2002» incluirá varios torneos, que nos permitirán jugar en todo tipo de superficies.

Los programadores de Carapace han desarrollado un nuevo motor gráfico, mucho más potente y flexible



«Roland Garros 2002» mejorará sensiblemente el sistema de cámaras múltiples, que ya fue utilizado en ediciones anteriores de la saga.

partículas, que permitirán efectos especiales tales como las huellas que los tenistas irán dejando huellas sobre la tierra batida.

CONTROL MEJORADO

Sin embargo, el aspecto que más mejorará en esta edición del juego es la interfaz de control. «Roland Garros 2001» funcionaba con un complejo sistema que nos obligaba a controlar simultáneamente la fuerza de los golpes y el efecto que queríamos aplicarle, al tiempo que movíamos un puntero direccional para controlar la trayectoria de cada bola. El jugador tenía que posicionarse en la pista para recibir, apuntar y golpear cada bola casi simultáneamente, un sistema demasiado complicado que restaba jugabilidad al programa. «Roland Garros 2002» funcionará con un interfaz semejante al empleado en «Virtua Tennis», al menos en lo que a sencillez de manejo se refiere. Todos los movimientos y golpes se ejecutan mediante el uso de un número de botones de control muy reducido, así que el jugador sólo tendrá que preocuparse por estar bien colocado para recibir la bola y golpearla en el momento preciso, el verdadero quid de la question. El jugador podrá ejecutar y combinar el uso de cuatro tipos de golpes distintos: smash, voleas, globos y dejadas.

MODALIDADES DE JUEGO

Con «Roland Garros 2002», Wanadoo pretende satisfacer a jugadores de todo tipo. Para conseguirlo, los programadores de Carapace han incluido 10 modos de juego distintos, cuatro de ellos ocultos en un primer momento. Los más destacados serán los modos campaña, exhibición, arcade y multiplayer, aunque también se incluirán unos cuantos tutoriales y otras modalidades de juego completamente originales. También podremos disputar torneos individuales o, si lo preferimos, elegir una pareja y disputar un partido por equipos de dobles. A diferencia de su antecesor, «Roland Garros 2002» sí que incluirá opciones para multijugador, tanto en las versiones de consola como en la de PC. Hasta cuatro jugadores humanos podrán competir entre sí simultáneamente , ya sea a través del multitap (Playstation 2), del cable link (GameBoy Advance) o de una red local en ordenadores compatibles. Las opciones de conexión a través de módem o similares no estarán contempladas.

JUGADORES REALES

Si «Roland Garros 2001» ya incluía un buen número de caras conocidas en el circuito de tenis profesional, «Roland Garros 2002» incluirá nuevos tenistas masculinos e incluso algunas féminas. Los 10 personajes que incluirá el juego están inspirados en estrellas de la talla de Gustavo Kuerten, Todd Martin, Sébastien Grosjean, Elena Dementieva o Chanda Rubin.

Los modelos de los personajes han ganado en detalle , lo que supondrá un mayor parecido con los jugadores en los que se inspiran.

Las animaciones también mejorarán de forma sustancial. Utilizando la técnica del motion capture, se han capturado 500 animaciones para dar vida a esos personajes, consiguiendo unos movimientos mucho más suaves y fluidos respecto a los vistos en «Roland Garros 2001».

UN DURO COMPETIDOR

Llegados a este punto, cabe preguntarse cómo afectará al rendimiento económico de «Roland Garros 2002» el lanzamiento casi simultáneo de un competidor tan duro como «Virtua Tennis», adaptación para ordenadores compatibles del éxito de Dreamcast. Sin embargo, entrar a comparar juegos como «Roland Garros» y «Virtua Tennis» puede resultar un tremendo error. Baste decir que «Virtua Tennis» está inspirado en una máquina recreativa de gran éxito y es un arcade por encima de cualquier otra consideración.

Muy al contrario, «Roland Garros 2002» será un simulador en toda regla que ofrecerá una aproximación más fidedigna y profusa a esta popular disciplina deportiva.

A pesar de las similitudes evidentes entre ambos títulos, podríamos decir que los dos ofrecen enfoques distintos de un mismo género. Como siempre, será el público el que tendrá la última palabra.

I.C.C.

Star Trek Bridge Commander

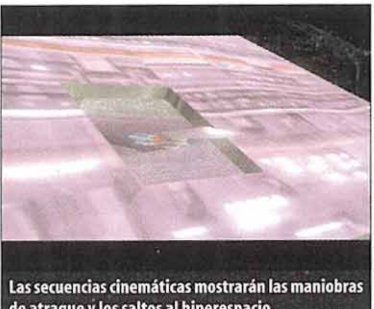
Parece que por fin vamos a disfrutar de un juego sobre Star Trek capaz de hacernos vivir las intrépidas sensaciones de nuestro más ansiado rol: capitán de un crucero estelar. De la mano de Totally Games, creadores de la saga «X-Wing», los trekkies no darán crédito a sus ojos cuando comprueben que este juego supera sus sueños más optimistas.

Star Trek, mejor que nunca

La verdad es que muchos ya hemos perdido la cuenta del número de juegos basados el universo Star Trek que se han publicado. Y no es un olvido achacable a la cantidad, sino a la mediocre calidad de la mayor parte de los títulos. Por eso, cuando supimos que en Totally Games (creadores de las míticas series «X-Wing» y «Tie–Fighter» con Lawrence Holland como jefe de producto) estaban desarrollando «Star Trek, Bridge Commander», nuestro desanimado corazón "trekki" empezó a latir con fuerza ante la esperanza de que, tras años de espera, un juego para PC consiguiera saciar nuestra pasión por Star Trek. Una esperanza que ya vemos convertida en realidad tras jugar con la beta del programa.

GARANTÍA DE CREADOR

Para saber en qué género nos sentiremos como el capitán Picard, sólo hay que analizar las credenciales de Lawrence Holland, al que cabe considerar como uno de los padres de la simulación espacial, el género más adecuado para transmitirnos la intensidad y el dramatismo de capitanear un crucero interestelar, mucho mejor que la estrategia o el arcade, géneros que han recreado Star Trek con escasa fortuna. En la traducción del título ("puente de mando") también encontramos pistas acerca de la naturaleza de este juego, puesto que nuestro cometido será ocupar el sillón de capitán de un crucero estelar de la Confederación. Y no se trata de una mera descripción, sino de nuestra situación real, pues el puente de mando se está recreando en 3D y podremos mirar a la pantalla de navegación y girar la vista para dirigirnos a cada miembro de la tripulación. Cuando seleccionamos a uno de ellos accedemos a todos los sistemas bajo su control, a saber; navegación y comunicaciones, armamento, sensores, ingeniería y el primer oficial, nuestra mano derecha, que se encarga de los estados de alerta, nos recuerda los objetivos de la misión y establece las comunicaciones con el mando de la flota. Por lo tanto, será una interfaz subjetiva, pues nos permitirá desplazarnos por las distintas estaciones de la nave como si realmente fuésemos el capitán Picard. El sucesor del capitán Kirk nos acompañará en la primera misión, que se desarrolla a modo de tutorial 100% interactivo para que no tardemos ni diez minutos en hacernos con el control básico del crucero interestelar. La verdadera acción se desarrollará en la vista exterior, entorno en el que notamos la mano del maestro Holland en detalles como la perfecta creación de la tridimensionalidad espacial, la presencia de nebulosas, campos de asteroides y otros fenómenos galácticos que rodearán nuestra nave, que realmente parecerá estar desplazándose por el espacio profundo. La cámara de persecución de la nave se podrá girar con el movimiento del ratón y dispondremos de diversos niveles de zoom, así como de cámaras para cada uno de los objetivos seleccionados. Desde esta vista exterior será posible acceder a todas las estaciones usando las teclas de función respectivas, de tal forma que no será necesario regresar al entorno del puente de mando durante el

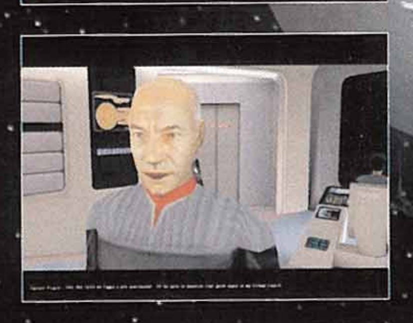

Las secuencias cinemáticas mostrarán las maniobras de atraque y los saltos al hiperespacio.


La cámara cinemática ofrece todo el espectáculo de la batalla, con efectos visuales fuera de serie.

La verdadera acción se desarrollará en la vista exterior, donde notamos la mano del maestro Holland en las perfectas 3D y el realismo de los movimientos

La línea de juego se basa en misiones interconectadas por un sólido argumento que desarrolla toda la parafernalia Star Trek; no en vano ha participado uno de los guionistas de la actual saga





Las naves serán reparadas en estas plataformas, sin necesidad de regresar a la base.

El mapa 3D nos permite orientarnos y situar nuestra nave en el lugar donde está la acción.

NetInmerse 3D, un motor gráfico revolucionario

A Totally Games se le presentaban diversas opciones a la hora de poner en marcha este proyecto; partir del desfasado motor gráfico de «X-Wing», programar un nuevo engine desde cero o comprar la licencia de un engine capaz de cumplir con las máximas expectativas audiovisuales. Según explica el propio Larry Holland, se eligió la tercera opción, sobre todo tras comprobar la potencia y prestaciones gráficas de última generación del engine "NetInmerse 3D 3.0" de Numerical Design.

Con el soporte de transformación e iluminación por hardware unida a una ejemplar potencia de cálculo para renderizar millones de polígonos con profundidad de color y texturas de 32 bit, en "NetInmerse 3.0" se han implementado las funciones 3D de DirectX8 y destaca por la aplicación de deformaciones procedurales y la capacidad para generar superficies curvas e iluminación dinámica. El resultado está a la vista de estas capturas que hemos realizado de la beta del programa, y ya se puede decir que visualmente no sólo es de largo el mejor título de cuantos han llevado el nombre Star Trek, sino que incluso lo sitúan en el primer puesto en gráficos entre los simuladores de combate espacial. Ante el despliegue técnico de este engine, la propia Microsoft decidió firmar un acuerdo con Numerical Design para incluirlo entre las herramientas de desarrollo para Xbox.



El empleo de más de 3 000 polígonos para generar la nave da una idea del nivel gráfico del juego.



El efecto de camuflaje de klingons y romulanos está muy bien conseguido, como se aprecia en la imagen.

combate y cuando tengamos que realizar con control de navegación manual las maniobras de aproximación a objetivos tales como estaciones espaciales, colonias, planetas y otras naves.

GRÁFICOS SOBRESALIENTES

La cámara cinemática ofrecerá una espectacular puesta en escena de la acción, con travellings rodeando nuestra nave para mostrar planos laterales, frontales y cenitales del crucero estelar con toda la potencia del motor gráfico "NetInmerse 3.0", que genera los más de 3 000 polígonos multitexturizados que integrarán las dos cubiertas de una nave bañada por fulgurantes fuentes de luz dinámica. Y prepararos para disfrutar más que en las películas con los efectos visuales de los impactos de proyectiles contra el escudo, explosiones y estelas de torpedos. Y tanto las secuencias cinemáticas como el sonido (que permitirá elegir entre sonido posicional EAX o Dolby) también estarán a la altura del rango de superproducción que ha caracterizado a las últimas películas de Star Trek.

La línea de juego se basará en misiones interconectadas por un sólido argumento que desarrollará toda la parafernalia Star Trek, no en vano ha participado uno de los guionistas de la actual saga. Los objetivos se irán presentando de una forma muy cinematográfica, casi sorprendente para el jugador, que desde su silla de capitán contemplará los mensajes que llegan informando de ataques a naves, estaciones o colonias amigas por parte de los romulanos y los borg, sin olvidar otras acciones como requerimientos de asistencia técnica, escolta, transporte, exploración, aprovisionamiento, etc. Una vez asimilada la información de las transmisiones, podemos consultar los objetivos al primero de a bordo y poner rumbo al sistema donde transcurren los acontecimientos que requieren de nuestra presencia. Tras salir de la potencia máxima habrá que escanear la zona con los sensores y sondas para empezar a tomar decisiones con calma, pero con el análisis de la situación y la rapidez que se espera de un capitán de la flota interestelar. A cada minuto se pondrá a prueba nuestra capacidad de mando para afrontar el ataque a las naves enemigas (procurando forzarlas a salir del camuflaje y realizando toda clase de estrategias para situarnos en posición de disparo de los láseres y torpedos), proteger objetivos de la federación, realizar maniobras de evasión, pedir informes de daños y, en suma, dar todas las órdenes que tantas veces hemos visto en la pantalla.

En el modo multijugador habrá diversos estilos de juego (combate a muerte, cooperación, por equipos...) en los que podremos comandar naves klingon y romulanas.

«Star Trek, Bridge Commander» anuncia un descomunal despliegue técnico, pero sin duda lo más valorado será la realista y adictiva recreación del rol de capitán Kirk-Picard.

A.T.I.

Torrente Online

La presentación algo apresurada de «Torrente» no permitió que el apartado multijugador estuviera disponible a tiempo, lo que hizo que Virtual Toys se comprometiera a presentar lo antes posible una versión de este modo que fuera un programa independiente. No hemos olvidado esta promesa y cuando nos hemos dirigido a sus oficinas para ver el estado de desarrollo en el que se encontraba el proyecto, nos hemos llevado una agradable sorpresa al comprobar todo lo que Virtual Toys había sido capaz de desarrollar en tan poco tiempo. Preparaos, adictos a la acción, llega: José Luis Torrente.





Multijugador a la española

Nuestra visita a las instalaciones que Virtual Toys posee en la madrileña localidad de Torrejón de Ardoz nos ha permitido no sólo conversar con un estupendo grupo de desarrolladores de videojuegos, sino también probar en persona la última de sus creaciones. Lo cierto es que ésta ha sido una experiencia francamente interesante, porque si, como todos sabemos, un juego multijugador se aprecia de verdad probándolo en compañía de otras personas, cuando éstas son sus propios desarrolladores, os podéis imaginar que la cosa adquiere una dimensión totalmente nueva.

Y no nos importa demasiado que nuestros oponentes se conocieran los escenarios como si los hubieran diseñado ellos mismos (bueno, quitad el "como si"), ni que, ejem, hayamos sido masacrados sin piedad una y otra vez durante las muchas horas que pudimos disfrutar del juego. Lo verdaderamente importante es que hemos podido experimentar de primera mano las muchas posibilidades que encierra «Torrente Online» y, francamente, el proyecto no podía ser más prometedor.

Los fans del expolicía más disparatado, sucio y políticamente incorrecto de nuestro país, pronto tendrán a su disposición un juego online hecho a su medida.

TORRENTE MULTIJUGADOR

«Torrente Online» ofrecerá a los jugadores la posibilidad de participar en partidas multijugador a través de Internet o de una red local junto con un número de personas todavía indeterminado, pero que se prevé será bastante alto. Incluirá todas las facilidades de conexión habituales en los últimos juegos del género aparecidos, incluyendo servidores propios y un servicio de búsqueda de partidas implementado en el propio programa.

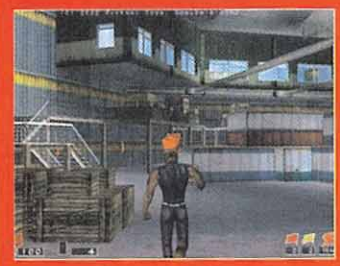
Como era de esperar, este salto del modo individual al multijugador ha de suponer necesariamente una larga serie de cambios drásticos con respecto al juego original, tanto en lo referente al sistema de juego como a otros muchos aspectos. Así, por ejemplo, ahora podremos elegir el personaje con el que queremos jugar ya que podremos controlar, además de al inefable José Luis Torrente, a Cuco, personaje interpretado en la película por Gabino Diego, así como a todos los enemigos que aparecían en el juego individual, desde los matones gordos y calvos hasta las señori-



El motor gráfico del juego original se ha mejorado y eso se apreciará, sin duda, en los escenarios.

El nuevo motor desarrollado por Virtual Toys ofrecerá mayores prestaciones sin aumentar los requisitos técnicos del juego original





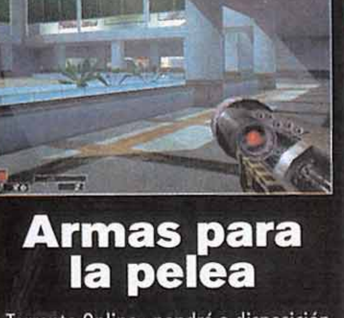
Sonría, por favor

La característica distintiva que hizo de «Torrente» un juego tan especial fue, mucho más allá de la fama de su protagonista, el enorme sentido del humor que destilaba a lo largo de todo su desarrollo, algo nada frecuente en un juego de acción en primera persona, pero, como se demostró, muy del agrado del público. Los chicos de Virtual Toys parecen tener esto claro y de hecho se están asegurando de que «Torrente Online» sea tanto o más divertido incluso que su predecesor. Para conseguirlo están recurriendo a todo tipo de elementos, desde los que ya conocemos, como un diseño caricaturesco de los personajes, incluyendo groseras animaciones cuando mueren o la voz del propio Santiago Segura, hasta otros totalmente nuevos, pero igual de efectivos. Así, por ejemplo, cuando compitamos por equipos cada personaje llevará puesto un estrafalario sombrero, desde chisteras a gorros de bufón, del color de su bando, rojo o amarillo. Igualmente, la inclusión de armas como la bomba pegajosa, dará lugar a las situaciones más disparatadas.





La introducción de un modo de juego de objetivos, igual que en «Return to Castle Wolfenstein», puede ser una de las bazas ganadoras de «Torrente Online»



Armas para la pelea

«Torrente Online» pondrá a disposición de los jugadores un nuevo catálogo de armas mucho más acorde con las exigencias de un juego de acción tan trepidante como éste. En la pantalla de configuración del jugador, cada usuario podrá definir el arsenal que utilizará durante la partida. Las armas se organizan en cinco categorías básicas: armas cuerpo a cuerpo (cuchillo), pistolas, rifles (uzi, cetme, escopeta y fusil de francotirador), armas pesadas (bazooka, lanzador de bolas explosivas, ametralladora y lanzallamas) y minas (de contacto y activadas por control remoto). El cuchillo y la pistola son armas prefijadas –de las que el usuario no podrá desprenderse–, pero podremos elegir el rifle, el arma pesada y las minas adecuadas para cada misión. Cada jugador sólo podrá portar un arma perteneciente a cada categoría. Por poner un ejemplo, si después de matar a un enemigo queremos apropiarnos del bazooka que llevaba, antes tendremos que desprendernos de nuestro lanzallamas para poder recogerlo. Los aficionados a las masacres en red van a disfrutar de lo lindo usando armas como el lanzallamas.





Los escenarios serán muy extensos y variados, como esta ciudad en ruinas, llena de atajos y secretos.



En «Torrente Online» podremos manejar a cualquier personaje de los que aparecían en la película.



La estación de tren será uno de los escenarios más divertidos, dada su reducida extensión.

tas despampanantes vestidas de cuero negro. Por lo que respecta a los modos de juego, «Torrente Online» contará con el previsible modo Deathmatch, tanto individual como por equipos así como con un "Capturar la Bandera" por equipos. Además, y éste promete ser sin duda uno de los aspectos más interesantes del juego, se incluirá también un modo de objetivos a imitación del celebérrimo modo multijugador de «Return to Castle Wolfenstein». En él los jugadores tendrán que dividirse en dos equipos y a cada uno de ellos se les asignará una tarea que, generalmente, suele consistir en que un bando conquiste o destruya un cierto objetivo mientras que el otro lo impide dentro del tiempo establecido. Cada uno de estos cuatro modos contará con sus propios escenarios, aunque ciertamente los tres primeros compartirán muchos de ellos por la similitud de sus planteamientos. El modo Objetivos, por el contrario, contará con niveles diseñados específicamente para él, siempre pensando en que ofrezcan las mayores posibilidades para el juego estratégicos.

En cuanto a la ambientación de los escenarios, no podía ser más variada, tanto en tamaño como en localizaciones. Así, podremos encontrarnos desde mapas realmente pequeños, apropiados para cuatro u ocho jugadores, hasta mapas gigantescos en los que podrían participar sin problemas más de 50 jugadores. Las localizaciones, por su parte, comparten elementos comunes con las que pudimos ver en el juego original y así, por ejemplo, podremos competir en las calles de Marbella, dentro de un centro comercial o en el centro mismo de Madrid; pero también se han creado muchas totalmente desde cero, como el interior de una estación de Metro, un espectacular museo de arte contemporáneo o incluso una reproducción de la mismísima Plaza de España de Sevilla. Por lo demás, con las lógicas salvedades de las novedades introducidas, tanto el sistema de juego como el interfaz serán idénticos a los de la versión que todos conocemos, incluyendo los menús con divertidas caricaturas y aspecto de dibujos animados, y la posibilidad de alternar entre la primera y la tercera persona a la hora de jugar.

MEJOR Y MÁS RÁPIDO

Uno de los principales atractivos del modo online de «Torrente» es que contará con un nuevo motor gráfico desarrollado por Virtual



El sentido del humor descarado y grosero de la primera entrega volverá a ser una vez más la característica dominante del juego

Top secret

Si los chicos de Virtual Toys son capaces de diseñar un nuevo engine en menos de tres meses, cabe preguntarse qué serán capaces de ofrecernos dentro de dos años. Al preguntarles por sus nuevos proyectos, los directivos de la empresa no pudieron ocultar un gesto de profunda satisfacción. Y es que, tras la pertinente auditoría, Sony Computer Entertainment Europe ha aprobado a Virtual Toys como estudio válido para el desarrollo de juegos para PS 2. Ambas compañías han firmado un acuerdo para realizar un nuevo proyecto, del que apenas hay noticias disponibles. Lo que sí sabemos es que será un juego 3D de acción en tercera persona que compartirá con «Torrente» su excéntrico sentido del humor.
El proyecto funcionará con un nuevo motor gráfico que, además de gestionar un entorno 3D bastante complejo, incluirá un sistema físico muy conseguido, permitiendo una interacción total entre personajes y escenarios. Atónitos nos quedamos ante la potencia desplegada por este engine, diseñado específicamente para plataformas de última generación, que los "mandamases" de Virtual Toys nos enseñaron gentilmente durante nuestra visita.



Un buen ejemplo de los espectaculares efectos que disfrutaremos con «Torrente Online».



El armamento disponible será variopinto. La elección del arsenal condicionará el desarrollo de la partida.

Toys a partir del motor original, que ofrecerá una potencia y prestaciones muy superiores a las de aquél. Al contrario de lo que podría pensarse, esto no provocará un aumento en los requisitos mínimos del programa, sino que al parecer el proceso de optimización que se ha llevado a cabo conseguirá incluso que estos sean menores que los del juego original, algo que sin duda mejorará la calidad del juego en partidas con una conexión pobre.
En cuanto a las nuevas características introducidas en este motor, destaca por méritos propios el sistema de iluminación dinámica, algo que se echó de menos en el juego original pero que se ha cubierto con creces en esta nueva entrega. Este sistema permite que las fuentes de luz generen sombras en tiempo real, no sólo sobre el escenario propiamente dicho, sino también sobre todos los objetos incluidos en él, sobre los personajes o incluso sobre las armas que estos portan.
Otra novedad también muy interesante es el nuevo sistema de partículas con el que contará el juego y que le permitirá conseguir efectos visuales tan impactantes como el de la lluvia que inunda uno de los niveles, reproducida con un gran realismo. Igualmente, la inclusión de objetos fragmentables, como los cristales de la mayoría de las ventanas que se reducen a añicos al disparar sobre ellos, o de efectos visuales como el fuego del lanzallamas, suponen también una mejora sustancial. De hecho, hasta tal punto es superior el nuevo motor que en la versión del juego que se va a distribuir en el extranjero y que incluirá tanto el modo multijugador como la campaña individual original, ésta última se está volviendo a implementar utilizando el nuevo motor gráfico.
«Torrente Online» no contará, evidentemente, con el factor sorpresa que tanta importancia tuvo en el éxito de su versión original, pero esto se está supliendo con creces con una mayor capacidad técnica y una gran abundancia de opciones. Ciertamente todavía dista de estar completo, pero la mezcla de intensa jugabilidad y el universo de Torrente, nos llevan a esperar lo mejor de este título.

I.C.C./J.P.V

Los padres de la criatura

La primera vez que se visita la sede de Virtual Toys, sorprende encontrar un equipo tan numeroso y bien organizado, teniendo en cuenta que su primer juego vio la luz a mediados del año pasado. Una veintena de programadores, grafistas, diseñadores y betatesters conviven a las órdenes de Jesús Iglesias y Fabriciano Bayo, desarrollando productos de tanta calidad como «Torrente». Y esto no es de extrañar, ya que Virtua Toys tiene una larga experiencia en el desarrollo de utilidades software. Baste como ejemplo, el sistema operativo que desarrollaron para la línea de máquinas tragaperras fabricadas por Recreativos Franco.



Tiger Woods PGA Tour 2002

Con el nuevo año llegan los nuevos juegos del catálogo 2002 de EA Sports. «Tiger Woods PGA Tour 2002» será el primero de ellos, un simulador deportivo dedicado a la práctica del golf, que incluirá opciones para agradar a todos los públicos. Buenos gráficos, física realista y un nuevo interfaz se darán cita en este programa, quizás demasiado parecido en muchos aspectos a su antecesor.

El sistema de cámaras permitirá seguir el juego desde perspectivas imposibles pero francamente espectaculares, como se puede apreciar en la imagen.

Golf renovado

Tiger Woods PGA Tour 2002» es el último de la serie de simuladores de golf inaugurada en 1999 por EA Sports. Al contrario que sucede con otras franquicias desarrolladas por esta compañía («NHL», «NBA Live», «FIFA» o «Madden NFL» son los ejemplos más notables), «Tiger Woods» nunca ha sido el mejor en su género. Su planteamiento inmovilista y anacrónico –el juego se limitaba a imitar en aspecto y funcionamiento al clásico «Links 386»– le ha hecho pasar inadvertido en varias ocasiones y con más pena que gloria en muchas otras. Los programadores del juego parecen dispuestos a mejorar la imagen que lo acompaña, y han puesto todo su esfuerzo en la elaboración de «Tiger Woods PGA Tour 2002», producto que incorporará novedades que, según dicen, marcarán un antes y un después en el género.

NUEVO MOTOR GRÁFICO

«Tiger Woods PGA Tour 2002» funcionará con un nuevo motor gráfico tridimensional infinitamente más poderoso que el usado en la edición 2001 del juego. Mientras que aquel insertaba personajes 2D fotorrealistas en un entorno 3D real, «Tiger Woods PGA Tour 2002» utilizará un engine 3D semejante al utilizado en juegos como «Madden NFL» o «NBA Live», en el que jugadores, escenarios y objetos aparecen modelados en 3D con gráficos de gran calidad.

Además, el juego incluirá un sistema de cámaras dinámicas completamente configurable, que nos permitirá apreciar cualquier detalle y sin perder un ápice de resolución. Gracias a la combinación entre un potente zoom y diferentes posiciones de cámaras, podremos aumentar la imagen hasta llegar a ver incluso el logotipo impreso en la bola de golf; o alejarla para conseguir una visión general de todo el recorrido que nos permita hacernos una idea de cómo debemos ejecutar los golpes largos. El sistema de cámaras inteligentes que el programa usa por defecto, nos brindará un seguimiento de la partida tan intensa como la mejor de las retransmisiones televisivas.


La profundidad del campo de visión es casi infinita, lo que nos permitirá calcular la trayectoria de la bola.


No se puede apreciar en una imagen estática, pero las hojas de los árboles se mueven cuando hay aire.s

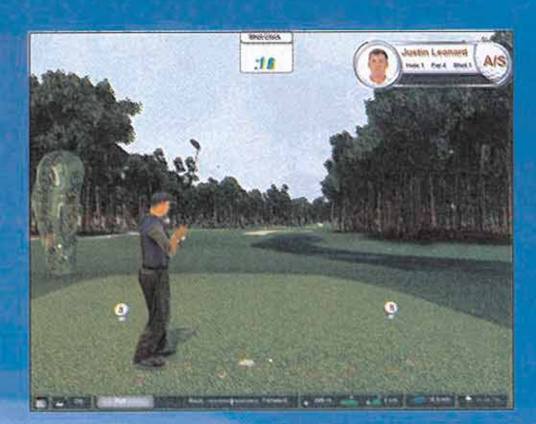
INTERFAZ DE CONTROL

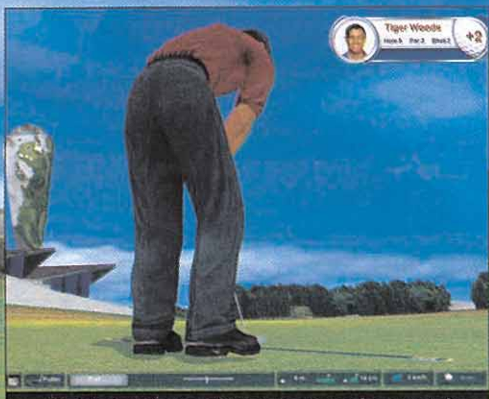
«Tiger Woods 2002» introducirá el sistema "TrueSwing", un interfaz analógico que permitirá imitar el swing de un golfista en tiempo real con suaves movimientos del ratón. Este sistema permite imitar el golpeo de la bola de forma extremadamente realista y afinada, percibiendo de forma automática la fuerza y el efecto aplicados a cada golpe, y sus parámetros físicos cambiarán según el palo que elijamos. "TrueSwing" será sencillo de manejar pero muy complejo de dominar, por lo que los diseñadores del juego se han decidido a incluir el Swing Analyser, algo así como un entrenador de golf, que analiza nuestros golpes y nos explica en tiempo real cómo podemos mejorarlo.

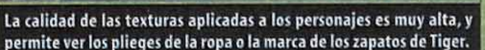
Desde el menú principal podremos elegir entre tres modalidades de juego principales:

El juego utiliza un nuevo motor gráfico en 3D e incorpora el interfaz "TrueSwing", que imita el golpeo de la bola con un movimiento del ratón

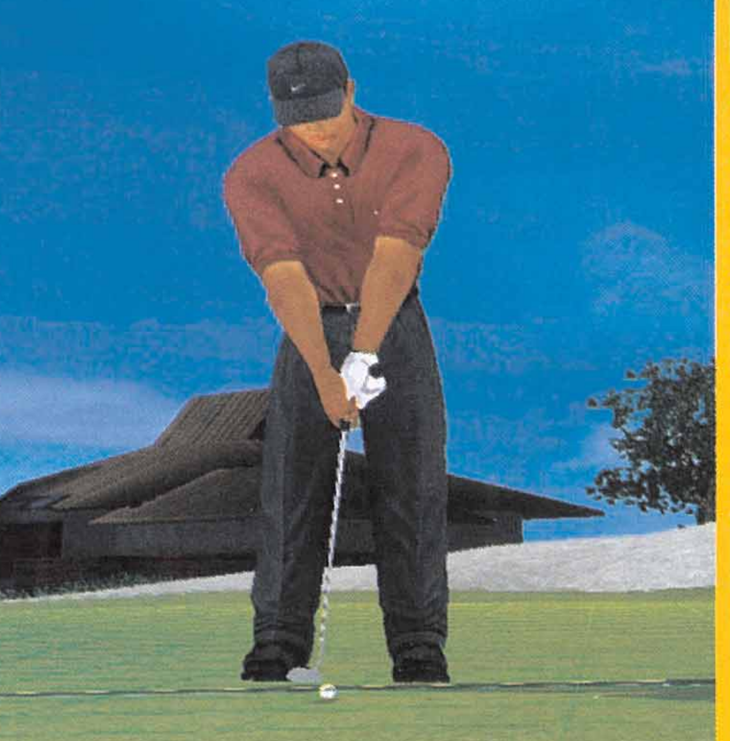
La beta que hemos probado presentaba ciertas incompatibilidades con algunas tarjetas aceleradoras, como las basadas en el chipset Voodoo



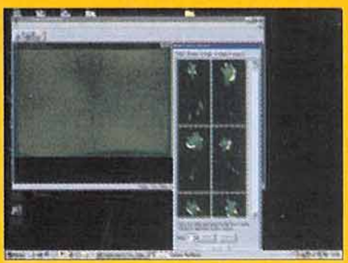




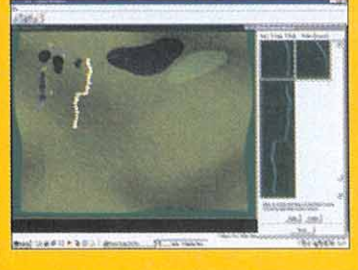
La calidad de las texturas aplicadas a los personajes es muy alta, y permite ver los plieges de la ropa o la marca de los zapatos de Tiger.



Arquitectura simulada



Como hemos mencionado anteriormente, «Tiger Woods PGA Tour 2002» incorporará un editor de campos de golf (Golf Architect) que nos permitirá crear nuevos campos de juego, utilizando para ello las bibliotecas gráficas de cualquiera de los escenarios prediseñados en el juego o incluso combinándolas si fuera preciso. Podremos incluir en nuestros circuitos todos los objetos existentes, aplicar nuevas texturas, colocar cámaras inteligentes y hasta modificar la fisionomía de los hoyos o accidentar la orografía del terreno sobre el que construiremos el circuito personalizado.





Esta flecha que se aprecia en la imagen, nos indicará la dirección de golpeo de la pelota.



Podremos alejar la cámara hasta obtener una vista aérea del circuito en el que estamos jugando.

Play Golf, Tour Challenge y Online Games. La primera opción nos permitirá crear una partida rápida en nuestro campo de golf preferido, eligiendo la modalidad de juego entre diecisiete disponibles (Práctica, Golpe, Partido, Golpe Alterno, Competición de Habilidad, T.I.G.E.R., Scramble para dos y cuatro jugadores, etc). Tour Challenge nos permitirá afrontar diferentes torneos, mejorando las estadísticas de nuestro jugador y subiendo puestos en la clasificación.

La opción de partidas online estaba desactivada en la versión de preview que hemos probado por lo que ahora mismo no podemos ofrecer información sobre las modalidades que contiene.

CAMPOS Y JUGADORES

«Tiger Woods 2002» incluirá un buen número de jugadores profesionales. En esta edición podremos controlar a golfistas como Justin Leonard, Brad Faxon, Notah Begay, Jester Parnevik, Colin Montgomerie o el propio Woods. Con ellos podremos competir en seis campos de golf, algunos distintos a los incluidos en las ediciones 2000 y 2001 del programa.

De nuevo encontraremos el Pebble Beach Golf Links y el Spyglass Hill –EA posee los derechos en exclusiva para ambos–, aunque el juego incluirá otros como Poppy Hill Golf Links, TPC en Sawgrass, Prince Course Princeville y el Royal Birthdale Golf Course británico, todos ellos reproducidos a escala y absolutamente fieles a la realidad. Conjuntamente con el juego, se instalarán dos utilidades muy interesantes: un editor de campos de golf (que nos permitirá diseñar circuitos adaptados a nuestras necesidades o modificar los existentes) y un administrador de archivos (con la facultad de convertir circuitos de anteriores entregas del juego y descargar nuevos campos desde Internet).

GRÁFICOS IMPRESIONANTES

Los grafistas han echado el resto para ofrecernos con este simulador de golf un espectáculo visual digno de admiración.

Los modelos de los jugadores serán casi perfectos, gracias al uso de texturas fotorrealistas –en el rostro y también en la ropa– combinadas con tecnología de motion capture (captura de movimientos de modelos reales). Todos los jugadores recordarán a sus homólogos reales, especialmente, claro está, Tiger, protagonista absoluto del juego. Basta con echar un vistazo a las pantallas que acompañan a este artículo para comprobar la calidad que permitirá el exigente engine empleado por EA. Los escenarios, asimismo, estarán perfectamente recreados, con todos los efectos de cada tipo de superficie: arena, hierba, agua, etc. Y todo este despliegue estará al servicio de una jugabilidad y un realismo a prueba de bombas.

EXCESIVOS REQUERIMIENTOS

El juego funcionará en todo tipo de ordenadores, ya sean de configuración básica o avanzada, aunque de manera muy distinta. Hemos probado la versión de preview en tres ordenadores, con distintas configuraciones. Utilizando una tarjeta gráfica 3DFX Voodoo 5 hubo que desactivar la mayoría de las opciones gráficas para conseguir que el juego funcionara (y ni aun así lo conseguimos). En un ordenador con GeForce 2 GTS de 32 MB, «Tiger Woods PGA Tour 2002» funcionó correctamente, aunque no es muy recomendable configurar el juego para resoluciones superiores a 1024x768 y hay que desactivar opciones secundarias como las refracciones en el agua. Es con una tarjeta GeForce 2 Ultra de 64 MB, donde hicimos funcionar el juego con todas sus opciones activadas. Habrá que esperar a ver la versión producida del juego para ver si se rebajan los requerimientos y si se solucionan las incompatibilidades con chipsets tan usuales como el Voodoo.

I.C.C.

Diggles, The Myth of Fenris

Cavar, cavar, cavar... ese es el argumento principal de «Diggles, The Myth of Fenris», un juego de estrategia de construcción donde el objetivo es construir extensos complejos subterráneos con la ayuda de los diggles, un clan de enanos mitológicos la mar de simpáticos.

Estrategia en **las profundidades**

Nuestra historia comienza cuando a Odín, el dios supremo de los mitos nórdicos, se le escapa el perro. Parece ser que el chucho anda perdido en las profundidades de la tierra, así que Odín les encarga a los enanos la tarea de encontrarlo. El problema es que el perro en cuestión no es otro que Fenris, y por mucho que se empeñe Odín en asegurar que sólo es un "cachorrillo al que le gusta jugar", la verdad es que se trata de una mala bestia demoníaca cuya captura no va a resultar nada fácil. Así las cosas, los enanos no están dispuestos a aceptar una misión tan peligrosa si no se les concede la recompensa que más desean en el mundo: ¡unas barbas bien largas, como las de los vikingos!

Como se puede apreciar por el argumento, «Diggles, The Myth of Fenris» no será un juego que se tome a sí mismo muy en serio. Los enanos protagonistas de la historia, el clan de los diggles (vencedores del torneo del hamster dorado), son unos tipos achaparrados con gorro rojo y ojos saltones que tienen más bien poco que ver con los robustos enanos de los mitos noruegos. La misión del jugador no es otra que la de dirigir los esfuerzos de esta simpática tribu para encontrar al dichoso Fenris, una misión que exigirá cavar túneles y cavernas, cosechar recursos y construir todo tipo de edificios en las profundidades de la tierra. Puestos a darle una definición rápida, podría decirse que este juego será una especie de mezcla entre «Settlers» y «Dungeon Keeper».

CÓMO SOBREVIVIR EN UNA MINA

Pero todo comenzará en la superficie. El jugador controlará apenas a media docena de enanos, los cuales estarán instalados en torno a una fogata que hace las veces de base principal de operaciones. A partir de ahí, y siempre bajo la supervisión del jugador, los diggles cosecharán los recursos a su alcance y se pondrán a cavar en la mina cercana para encontrar o crear cavernas en las que construir nuevos edificios. En cada edificio se podrán producir bienes diferentes, algunos de los cuales requerirán antes un cierto tiempo de investigación. Por ejemplo, en la carpintería se podrán hacer puertas y escaleras con las que facilitar los viajes por los largos túneles, mientras que en la forja se crearán armas y trampas con las que defenderse de los moradores de las profundidades (trolls y enanos de clanes rivales). Las excavaciones no sólo servirán para expandirse, sino que también conducirán a encontrar tesoros, túneles abandonados y cavernas con nuevos recursos para explotar o personajes que aguardan a ser descubiertos para encargarnos misiones.

MICROGESTIÓN BIEN ENTENDIDA

Una novedad interesante que aportará «Diggles» al viejo concepto de los juegos de construcción es la gestión que realizará de los trabajadores. Cada enano podrá desempeñar cualquiera de los trabajos disponibles, es decir, que no hará falta enseñarles un oficio concreto antes de poder asignarles una tarea determinada. En vez de eso, los enanos se van especializando poco a poco a medida que van cumpliendo con sus faenas. Un enano que haya combatido con un monstruo con las manos desnudas adquiere la habilidad de "kung-fu", e irá mejorando en dicha habilidad a medida que vaya librando combates con sus puños. Del mismo modo, un enano al que se le asigne habitualmente el trabajo de talar setas gigantes irá mejorando poco a poco en esa tarea hasta convertirse en un consumado leñador. Otra faceta de la gestión de los trabajadores es que el jugador podrá fijar-



Los elusivos hamsters subterráneos serán una buena fuente de comida, si se sabe cómo cocinarlos.

A la faceta de construcción se añadirá un aspecto aventurero, con objetos y personajes especiales para encontrar, y distintos monstruos con los que combatir

Las plantas carnívoras no son peligrosas, pero es mejor eliminarlas pronto para evitar ataques.

Como en todo juego de construcción que se precie, se mostrará a los trabajadores en plena faena.

Al usar este mapa, se mostrarán las direcciones de excavación pertinentes para seguir avanzando.

El uso de los libros permitirá a los diggles mejorar sus habilidades, aunque sólo se pueden usar una vez.

Poder acelerar el transcurso del tiempo es vital en este tipo de juegos, a veces demasiado lentos.

Se trata de un juego de construcción subterránea donde cada unidad tiene nombre y atributos individuales al estilo de otros juegos, como «Trópico»

les con exactitud sus horarios de trabajo. Recortarle a un enano su tiempo de descanso se traducirá en mayor productividad, pero su salud podrá empezar a resentirse si se le exige demasiado. Además, durante los tiempos de descanso los hombres y las mujeres conversarán amigablemente y se relacionarán, lo cual es fundamental para que se produzcan nuevos nacimientos en la comunidad. Si a dos enanos de distinto sexo se les asigna la misma cabaña de descanso y se les hace coincidir sus horarios de trabajo, las posibilidades de que acaben formando familia serán mucho mayores. Esto también dependerá de lo bien que se lleven entre sí, porque dos enanos puede que tengan personalidades incompatibles y que no se soporten. Prestar atención al desarrollo de las conversaciones durante los tiempos de descanso proporcionará información útil en ese sentido.

Toda esta microgestión puede parecer un tanto agobiante, pero no hay que olvidar que el número de enanos bajo el control del jugador no será demasiado alto, y el interfaz de selección rápida (mediante nombres individuales) debería facilitar considerablemente la asignación de tareas. En todo caso, el objetivo de los diseñadores del juego parece apuntar a que el jugador se sienta emocionalmente apegado a sus diggles, casi como si fueran pequeñas mascotas virtuales. Realmente, perder a un viejo miembro de la comunidad que ha sido entrenado durante largo tiempo para adquirir altas puntuaciones en sus habilidades será, probablemente, un duro golpe.

¿PERO POR QUÉ EN 3D?

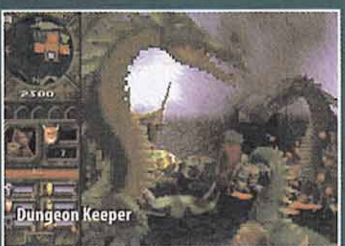
Los gráficos van a estar en rigurosas 3D, a pesar de que la acción tendrá lugar siempre en un plano 2D. La cámara podrá rotarse y acercarse hasta cierto punto, pero por lo que hemos podido ver, solo habrá cuatro direcciones en las que desplazarse: arriba y abajo, derecha e izquierda. Aunque es verdad que este juego podría haberse hecho perfectamente sin recurrir a los polígonos, la inmensa variedad de animaciones con las que se representan las actividades de los pequeños diggles hacen que el modelado en 3D haya resultado poco menos que imprescindible. Quizá no tenga ningún impacto excesivamente relevante en la jugabilidad, pero estéticamente no puede negarse que «Diggles» está tomando el camino más acertado.

LO QUE QUEDA POR PULIR

La versión beta de «Diggles» que hemos tenido ocasión de probar está prácticamente terminada, pero presenta un fallo grave: cuando se usa la opción de aceleración del tiempo, el jugador no puede interactuar con el entorno ni desplazar la cámara. Es de esperar que para la versión definitiva del juego los programadores tengan este asunto resuelto. Las animaciones de los personajes tampoco van todo lo fluidas que sería deseable, pero esto es otro problema que puede quedar resuelto para la versión final. Y es de esperar que el tutorial inicial se vea ampliado. Si todos estos problemas se solucionan, el resultado puede ser un juego verdaderamente potente, y además bastante original. Paciencia, pues, hasta que «Diggles» llegue al mercado.

G.P.H.

Dungeon Keeper, el amo del calabozo


Dungeon Keeper

Cuando se habla de construcción subterránea, es inevitable acordarse de aquel gran clásico llamado «Dungeon Keeper» (que tuvo una excelente continuación en 3D con «Dungeon Keeper 2»).

En este juego, el usuario tenía a su disposición un ejército de duendes a los que ordenaba la construcción de túneles y salas, los cuales eran rápidamente ocupados por todo tipo de monstruos en busca de un lugar oscuro y siniestro en el que vivir. Era una mezcla de juego de construcción y de administración de calabozos. El jugador no daba ordenes directas, pero podía llevar a los monstruos de un lado a otro, abofetear a los duendes para que trabajasen más rápido, lanzar hechizos y colocar trampas para defender sus dominios de los asaltos de aventureros codiciosos o de monstruos hostiles. El sorprendente diseño de niveles se centraba en el sabio uso de las habilidades especiales de los monstruos, el aprovechamiento del espacio para obtener la máxima eficiencia, y la gestión del dinero y el maná disponible para los hechizos.

En definitiva, era un juegazo que sonaba bien sobre el papel, y que resultó ser aún mejor en la práctica. Desató cierta polémica porque incluía entre su mobiliario salas de tortura para interrogar a los prisioneros y celdas en las que encerrarlos hasta que se muriesen de hambre. Pero, bueno, era un juego sobre ser malo, ¿no?


Dungeon Keeper


Dungeon Keeper

Taz Wanted

Los fans de los Looney Tunes estamos de suerte. Por primera vez, los usuarios de PC vamos a poder disfrutar con un juego protagonizado por uno de sus personajes más carismáticos, como es el Diablo de Tasmania. Aún quedan unos cuantos meses para que el programa vea la luz, pero ya hemos podido probarlo y promete ser muy muy divertido.

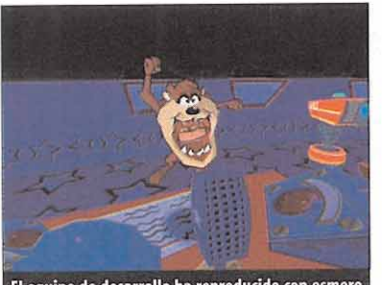
Si queremos superar la fase en el museo, tendremos que convertir a Taz en un sigiloso guerrero ninja.

Un plataformas diferente

Taz Wanted» será el enésimo videojuego producido por Infogrames e inspirado en un personaje integrante de los Looney Tunes, la galería de dibujos animados desarrollada por Warner Bros como réplica a la factoría Disney. «Taz Wanted» seguirá la senda de programas como «Perro y Lobo» (editado recientemente por Infogrames para PSOne), ofreciendo un divertido arcade 3D en el que se combinan (plataformas, ingenio y velocidad), con una estética que reproduce escrupulosamente el aspecto de la serie de dibujos animados. El argumento de «Taz Wanted» será tremendamente simple: Yosemite Sam está empeñado en capturar al Diablo de Tasmania. Para conseguirlo, ha llenado el mundo de los Looney Tunes de carteles en los que se ofrece una suculenta recompensa por la captura del diablo. El objetivo del jugador será ayudar a Taz a destruir todos esos carteles. El problema es que muchos de ellos están escondidos o son inaccesibles en un primer momento. Taz tendrá que usar su ingenio para desactivar trampas y activar los mecanismos pertinentes, evitando ser capturado por los innumerables enemigos que lo persiguen. Con la ayuda de Piolín (cuya implicación en el juego no vamos a desvelar) Taz regresará a su patria chica de una pieza.

UN PARECIDO ESPECTACULAR

Uno de los objetivos prioritarios para los programadores del juego –Blitz Games, compañía responsable de juegos como «Chicken Run», «Fuzion Frenzy» o «The Mummy Returns» para PlayStation 2– ha sido reflejar adecuadamente tanto la personalidad de Taz como su aspecto físico. Para conseguirlo, los diseñadores gráficos trabajaron durante dos años hasta conseguir un modelo 3D del personaje tan parecido a Taz como fuera posible. A pesar de su aparente simplicidad –tanto Taz como el resto de personajes y escenarios tienen un aspecto plano, propio de un dibujo animado–, el modelo del diablo es extremadamente complejo y está compuesto por un número elevadísimo de polígonos, que permiten la posterior aplicación de texturas de apariencia plana.



El equipo de desarrollo ha reproducido con esmero toda la gama de gestos que Taz despliega.

Cuando asume la personalidad de rapero, Taz acaba con sus enemigos mezclando música tecno.

ANIMACIÓN MUY CONSEGUIDA

La animación del personaje fue una de las tareas más complejas y exhaustivas para el equipo de Blitz. El objetivo era conseguir unos movimientos tan naturales y fluidos como los vistos en la serie de televisión. Una tarea ardua ya que, para lograrlo, el equipo tuvo que realizar cerca de 15 000 frames de animación, una suma descomunal si lo comparamos con los empleados en otros juegos que presumen de utilizar animaciones realistas. El resultado merecerá la pena, ya que Taz aparecerá tan inquieto y simpático como siempre, realizando muecas y aspavientos incesantemente.

Para conseguir unos movimientos naturales y fluidos, el equipo tuvo que realizar cerca de 15 000 cuadros de animación del protagonista

DOBLE SISTEMA DE FÍSICA

El control de Taz será muy sencillo, dado que el juego está destinado a un público muy joven. Con el stick de control podremos controlar los movimientos de Taz y el emplazamiento de la cámara. Una de las habilidades más características del diablo de Tasmania es su capacidad pa-

El Diablo podrá cambiar de personalidad cada vez que entre en una cabina, adquiriendo nuevos poderes y habilidades

Una de las habilidades más características de Taz es su capacidad para girar tan rápido como un torbellino y destrozar lo que se cruce con él.

Todos los escenarios tienen su sello Looney Tunes. ¿No os resulta familiar este paisaje?

«Taz Wanted» incluirá un buen número de subjuegos, que serán protagonizados por otros personajes habituales de los Looney Tunes.

Los niveles están llenos de trampas y enemigos. Algunas trampas nos impedirán el paso hasta que encontremos la forma de desactivarlas.



Desperdigados por los escenarios encontraremos los artilugios de la inefable factoría ACME.

ra convertirse en un torbellino y desplazarse a gran velocidad. El equipo de Blitz quería incluir esta habilidad dentro del juego, permitiendo al jugador usar el poder de tornado tantas veces como el jugador lo desee.

Aunque el jugador no lo percibirá a simple vista se han implementado dos sistemas de física diferentes para el juego: uno para los movimientos usuales del Diablo y otro para cuando Taz adopta su forma de tornado.

En determinados momentos de la aventura, Taz podrá utilizar vehículos. El número y la naturaleza de los mismos, como ya se puede imaginar, está dentro de lo que es habitual en el universo Looney Toons. Estamos hablando de cosas como un carrito de la compra o una máquina abrillantadora de suelos, en las que Taz podrá subirse, entre otros cacharros igual de disparatados, y que también supondrán alteraciones en el comportamiento físico.

ASPECTO DE DIBUJO ANIMADO

«Taz Wanted» es un producto diseñado exclusivamente para plataformas de última generación –PC, PlayStation 2, Xbox y tal vez GameCube, aunque ésta versión aún no ha sido oficialmente confirmada–. Durante el proceso de creación, el equipo de desarrollo se vio obligado a elegir entre programar un juego técnicamente brillante, que destacara por su tecnología, o diseñar un programa en el que la tecnología pasara a un segundo plano, en favor de una recreación respetuosa con el aspecto cartoon. Los programadores de Blitz optaron por la segunda opción, a pesar de las restricciones que esta elección podía suponer para su talento creativo. «Taz Wanted» no incluirá espectaculares efectos especiales (sombreado en tiempo real, enviroment mapping, etc) con los que dejar al jugador boquiabierto, puesto que sacrifica cualquier alarde técnico insertado de forma gratuita y que reste credibilidad al aspecto de dibujo animado que se busca en el juego. No obstante, el aspecto plano de los escenarios implica la gestión simultánea de un número muy elevado de polígonos, lo que explica que el juego sólo aparezca en plataformas de última generación.

A LA ÚLTIMA MODA

Los productores de Infogrames querían un programa con sabor clásico pero actualizado a los tiempos que corren. Aunque han mantenido intacto el aspecto de la serie original, los diseñadores del juego han querido incluir detalles novedosos que sirvan para actualizar el personaje. Así, en «Taz Wanted» podremos ver al diablo de Tasmania disfrazado con atuendos especiales –snowboarder, ninja, surfero...–. Cada vez que encuentre una cabina telefónica, Taz podrá entrar en ella y asumir un nuevo rol, aquiriendo todas las habilidades presupuestas a su nueva identidad. Por ejemplo, cuando Taz se disfraza de skater, puede utilizar el patinete para matar enemigos a distancia, pero cuando se disfraza de ninja, el sigilo es su mejor arma. Al avanzar niveles, se activarán un buen número de juegos alternativos independientes a la aventura, en los que participarán otros personajes Warner Bros. El aspecto multijugador también está contemplado, y ofrecerá juegos radicalmente distintos a la aventura principal, como carreras entre personajes de los Looney Tunes.



«Taz Wanted» será un juego de acción y plataformas, muy emocionante y divertido.

QUÉ CABE ESPERAR

A pesar de que «Taz Wanted» será un juego inequívocamente destinado a un público infantil o adolescente, cualquier aficionado a los juegos de acción y plataformas podrá disfrutar con este título. Al menos cualquier aficionado al universo Looney Tunes, ya que el juego estará lleno de referencias a la serie de animación. «Taz Wanted» no pretende sentar las bases de un nuevo género, sino ofrecer el mejor juego inspirado en este célebre personaje de cuantos hemos visto hasta la fecha. ¿Lo conseguirá?

I.C.C.

Valhalla
Aventuras habladas



Los usuarios del Commodore Amiga sin duda recordarán una serie de videoaventuras que obtuvo un enorme éxito la década pasada: la trilogía de «Valhalla», publicada por la compañía Vulcan Software. El primer título, «Valhalla & the Lord of Infinity» fue lanzado en 1994, y pronto le siguieron «Valhalla Before The War» (1995) y «Valhalla & The Fortress of Eve» (1996). La gran novedad de estos títulos radicaba en el sintetizador de voz incorporado, que permitía al personaje "leer" de viva voz los textos incorporados. Pues bien, 8 años después, Vulcan ha decidido crear una versión mejorada para PC, cuyo primer capítulo es gratuito. El sistema de distribución es muy curioso. En primer lugar, hay que bajarse el programa "Vulcan Portal". Se emplea para recibir correo en modo voz, participar en chats hablados, y comunicarse con otras personas que están jugando al juego. A continuación, debemos descargar el sintetizador de voz -el juego admite voz en castellano. Finalmente, descargamos cada capítulo que compone la trilogía. El primero es gratuito, el resto cuestan 4 euros cada uno. Si los jugamos online, recibiremos ayuda y consejos hablados de unos guías virtuales.

El mecanismo de juego es el de una aventura gráfica básica. Desde una perspectiva aérea en 2D, movemos al personaje con el ratón. Los puzzles consisten en encontrar llaves y palancas, usar objetos, y obtener pistas de personajes, existiendo los inevitables iconos "Coger", "Usar", "Examinar", "Empujar", etc. Sin duda, un sistema de juego original y con un cierto aire "retro" que os sorprenderá.

Vulcan también está preparando una aventura 3D llamada «Valhalla 3D», de la que os hablaremos en próximas reuniones. Podéis obtener los juegos en:
www.valhalla-online.co.uk/classics/english
www.vulcan-portal.co.uk


ATMA



COMIC DE MONKEY ISLAND

Tensa Espera

Durante los últimos años, los fans de las aventuras hemos centrado los debates dialécticos en la perspectiva utilizada como soporte, digamos, "físico" de todo el argumento, es decir, gráficos en dos o en tres dimensiones, híbridos, perspectivas en primera o tercera persona. Cada fan tiene sus preferencias... así que, como si de un Arca de Noé aventurero se tratara, ¿qué tal un representante de cada especie?

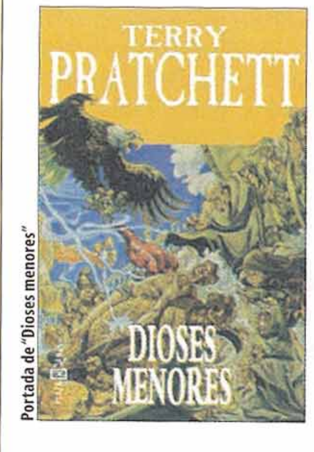
Los buenos augurios que pronosticamos en la última reunión, afortunadamente, se están cumpliendo. Qué mejor forma de comenzar el mes, que anunciar la publicación de dos aventuras que ya creíamos descartadas: «Simon the Sorcerer 3D» y «Schizm». En efecto, aunque en el momento de comenzar esta asamblea de El Club de la Aventura, a la que el Gran Tarkilmar os da la bienvenida, aún no es oficial, puedo confirmaros que «Simon the Sorcerer 3D» ya tiene distribuidor en todo el mundo. **Francisco Javier Pérez,** que nos preguntaba en un e-mail sobre esto, habrá quedado satisfecho. Puesto que el juego lleva meses terminado, su publicación se supone inminente. También vamos a tener la suerte de jugar a «Schizm», una aventura en primera persona que ha obtenido muy buenas críticas en toda Europa. En principio, iba a ser publicada por Dinamic pero, tras el cierre de esta compañía, finalmente ha sido Friendware la encargada de distribuirlo en España.

Mientras estos esperados títulos llegan, ya podemos disfrutar de «Jerusalén» de Cryo, una aventura en primera persona dotada de una ajustada jugabilidad. Podéis conocer algo más sobre ella en el Punto de Mira de este mismo número. Durante los próximos meses, no nos van a faltar temas de conversación, pues los futuros lanzamientos van a ser muy numerosos. La espera es tensa: en el momento de preparar la reunión mensual, la prometida remesa de nuevos juegos de LucasArts se reduce a un título de acción de Indiana Jones, y un juego humorístico aún sin bautizar, desarrollado por los creadores de «Giants». Ambos, enfocados hacia las consolas de nueva generación.

Por suerte, otras compañías nos ofrecen soluciones alternativas. Así, la exótica Vinaya 4D Games nos traerá «Atma», una aventura en 3D con algunos toques de acción, desarrollada con el motor de «Unreal». «Atma» se inspira en la antigua mitología india para jugar con conceptos como el karma o el Shakti, que nunca se han explotado en un juego. Los programadores han adaptado el "engine" para añadir un sistema de conversación y uso de objetos. El argumento nos habla de una deidad, Indrani, la diosa de la Percepción Mística, engañada por el demonio Venadatta y obligada a adoptar un cuerpo mortal para vagar por el mundo sin poderes.

Y si los argumentos transcendentales no son lo vuestro, entonces no perdáis del vista al más "terrenal" «Syberia», de Microids. La compañía gala defiende los gráficos renderizados en 2D, y personajes 3D en tercera persona, para tentarnos con un título de misterio con una calidad gráfica deslumbrante. Kathe Walker, una abogada neoyorquina, es contratada por una empresa de juguetes para gestionar la compra de una fábrica en ruinas. Todo parece ir sobre ruedas, hasta que la dueña, Anna Voralberg, muere de forma misteriosa, y su heredero Hans desaparece. Kathe tendrá que buscarlo en una enigmática villa, mientras desvela el enigma que envuelve a la fábrica de juguetes.

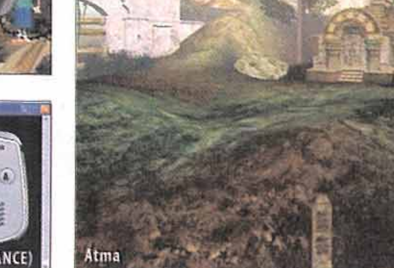
Puesto que el mes pasado os prometí cerrar la boca lo más pronto posible para dar paso a vuestras cartas, vamos a terminar con «The Fish Files» de Microids, un clónico de «Day of the Tentacle»... para Gameboy Color. Que no os engañen las limitaciones técnicas de esta portátil: Microids ha empleado un modo de alta resolución con 2000 colores simultáneos para crear unos gráficos muy aparentes. El argumento, en perfecto castellano, nos cuenta la historia de tres amigos cuyos peces de colores han sido abducidos por unos extraterrestres. Al más puro estilo "Expediente X", contactarán con Mulder y Scully –en el juego, Folder y Smelly- para desvelar el misterio. Mientras caminan por los decorados, se iluminan los objetos accesibles, existiendo botones para cogerlos, usarlos y examinarlos. Aunque parezca increíble, es una aventura clónica de los grandes éxitos de LucasArts, y jugar con ella en una consola portátil es una experiencia muy agradable. Pronto podremos experimentar sensaciones semejantes con las versiones para Gameboy Advance de «Bro-

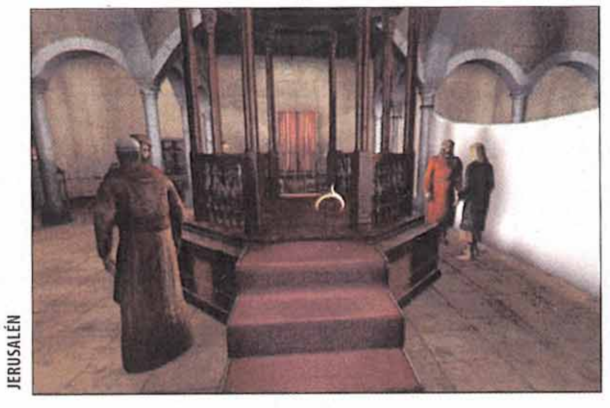


Portada de "Dioses menores"


Fish Files (GAMEBOY COLOR)


Broken Sword (GAME BOY ADVANCE)


Atma


JERUSALÉN


SYBERIA

ken Sword I y II» y «Beneath a Steel Sky».
Por último, si os gustó «Mundodisco», deciros que acaba de publicarse en España el último libro de la saga literaria de donde provienen los juegos. Se llama "Dioses Menores" su autor es, claro, Terry Pratchett, y lo edita Plaza & Janés.

EL CORREO

Comenzamos a responder vuestras cartas de manera tan concisa como lo hace el anónimo **Corthés,** que nos ha enviado un e-mail para preguntar cuando sale «The Westerner». Pues lo cierto es que no hay fecha precisa, ya que el juego está en las primeras fases de desarrollo, y tras el cierre de Dinamic, aún no tiene distribuidor. En cuanto a «Schizm», decir que es una aventura en primera persona semejante a «Myst III». Hablaremos de ella el próximo mes.
José Ángel Magaña de Rentería, nos escribe para quejarse de las aventuras que no se manejan con ratón. Por eso pregunta qué títulos actuales y futuros usan este periférico. Entre los más recientes, tienes «Runaway», «La Sexta Secta», «Jerusalén», «Atlantis III» o «Myst III».
El futuro es menos halagüeño, aunque me vienen a la memoria «Versalles 2», «The Watchmaker», «Schizm» y «Jazz & Faust», pero no dudes que se anunciarán más.
No nos movemos del País Vasco para aconsejar a **Eneko Pérez,** de Lasarte, pues no sabe si comprar «Runaway». Hombre, toda compra es una decisión personal, pero en mi opinión es una de las mejores aventuras gráficas "puras" que han salido en los últimos años. En cuanto a lo que sé de «Broken Sword III», pues que saldrá a final de año, que tendrá un motor 3D, y que podremos manejar a dos protagonistas, George Stobbart y Nico Collard.

Syberia

Más rápida aún va a ser la respuesta para **Gabriel Villalba** de Valencia, uno de los muchos fans de Al Lowe que nos pregunta si habrá un «Leisure Larry 8». Al Lowe tiene el argumento y las ganas de hacerlo, pero Sierra le despidió cuando ya lo estaba programando. A modo de consuelo, hace unas semanas los nuevos dueños de Sierra no querían ni oír hablar de aventuras gráficas. A día de hoy, "se lo están pensando". Es un avance. Cambiamos completamente de tema para hacernos eco de la petición de **Coral Gomera**, interesada en saber de la existencia de algún cómic de «Monkey Island». Es algo inexplicable, ya que una novela gráfica o una serie de animación de Guybrush Threepwood seguro que hubiese cosechado un gran éxito, pero LucasArts no esta por la labor. Sin embargo, no desesperes: un fan de la saga llamado **Paco Vink** está creando un cómic amateur de calidad profesional. Podéis leer las 8 primeraspáginas en: www.worldofmi.com/features/comic/vink/

LOS ATASCOS

Vamos a cerrar la reunión mensual lanzando cables a algunos aventureros al borde del abismo. **Liher Gorostiza** está enfadado porque no hemos publicado la solución de «Myst III», como anunciamos en el número 82. En primer lugar, decirte que los avances de próximas entregas no son vinculantes, tal como se explica en la Nota de Redacción de la última página. A veces hay que cambiar contenidos en función de la actualidad. No es justo que nos acuses de discriminar a las aventuras, cuando Micromanía es la única revista del mundo que tiene una sección dedicada a las aventuras gráficas, y las guías son abundantes. Puedes encontrar la de «Myst III» en "El Gran Libro de los Juegos de PC", de esta misma editorial. Mientras, responderé gustoso a tu atasco de los rayos de luz. Para coger el libro que lleva a Voltaic, debes girar las 4 esferas de los discos en la posición que puede verse en el telescopio del observatorio, cuando apunta a la torre de Voltaic. En concreto, desde el círculo más interior al más exterior, coloca la primera bola en el este, la segunda en el sur, la tercera en el oeste y la cuarta en el suroeste (esta última acercándola casi al sur).
El último en tomar la palabra es **Enrique Valverde,** que ha liberado al viejo de la mazmorra del anfiteatro en «Pompeya», pero no sabe cómo continuar. Lo siguiente que debes hacer es ir a la taberna de Dionisius, y echar una partida de Tali con Pyramus. Después, busca a Sofía en la casa de Octavius. Para que el esclavo te deje pasar, háblale de Lavinia. Sofía te pedirá un augurio de amor, así que lanza a sus pies los huesos del Tali, y sumerge el filtro número 1 en la fuente.
Con los ecos aún resonantes de la erupción del Vesubio, damos por terminada la reunión mensual. Si todo marcha según lo previsto, el mes que viene analizaremos una enorme sorpresa.

El Gran Tarkilmar

LucasArts en el bolsillo

Puede que el género de la aventura no atraviese su mejor momento, pero de lo que no cabe duda es de que sus fans son los más activos de la comunidad informática. Un buen ejemplo de ello es la nueva moda que está causando furor entre los nostálgicos: la traslación de los títulos clásicos a las máquinas portátiles. Hace unos meses hablamos de un proyecto llamado «Sarien», que llevará las míticas series de Sierra a la GBA. Pero, sin duda, la iniciativa que más elogios está cosechando es la llamada PocketSCUMM, una versión de mítico "parser" de LucasArts para los ordenadores de bolsillo PocketPC. El SCUMM se utilizó en todas las aventuras anteriores a «Full Throttle»: «Monkey Island I y II», «Indiana Jones», «Day of the Tentacle», «Sam & Max» y «The Dig». PocketSCUMM toma ciertos ficheros de los juegos originales, y los organiza de tal forma que puedan ser visionados en un PocketPC. Aunque la versión actual aún no es



Day of Tentacle

perfecta, una buena parte de los juegos son jugables al 100%. El nuevo intérprete es parte de un proyecto mucho más grande, llamado SCUMMvm, que pretende hacer compatible todos los viejos juegos de LucasArts con los nuevos sistemas Linux, Solaris, etc., además de añadir mejoras a las actuales versiones de PC, como sonido en 3D, "antialiasing" a pantalla completa, y otras sorpresas. Podéis obtener más información en:
http://arisme.free.fr/PocketScumm/
http://scummvm.sourceforge.net

La opinión de los expertos


The Longest Journey

Resulta curioso comprobar como, en el mismo mes en que LucasArts ha anunciado un nuevo juego de Indiana Jones, retorna al TOP 5 «Indiana Jones & the Fate of Atlantis». Que sirva como recordatorio a la compañía de George Lucas para decirle aquello de "la aventura también existe". Si queréis que vuestros juegos favoritos no caigan en el olvido, no dudéis en votar una vez al mes, como hacen Dioni Cubero de Valencia y George Taobas de Vigo. Podéis elegir 3 títulos para cada lista. El primero recibe 5 puntos, el segundo 3 y el tercero 1. Fácil ¿no?

Las mejores del momento

- Runaway
- The Longest Journey
- La Fuga de Monkey Island
- Gabriel Knight III
- Myst III

TOP 5

- Monkey Island
- Grim Fandango
- The Longest Journey
- Gabriel Knight III
- Indiana Jones & the Fate of Atlantis

NOTA IMPORTANTE:

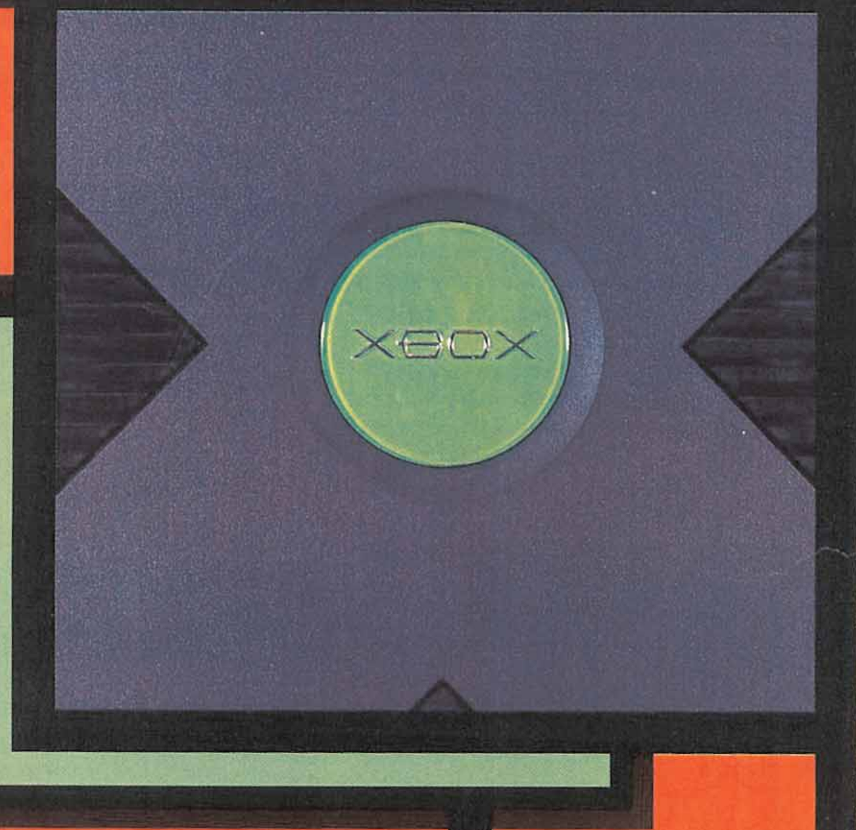
Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es

XBOX AL DESNUDO

Xbox ya está aquí. Ya es una realidad. Pero, ¿continúa la polémica? ¿Es un PC? ¿Es una consola? Ambas cosas. Microsoft ha creado así un monstruo de una potencia descomunal.
Si queréis averiguar cómo lo ha conseguido, coged un destornillador virtual, y acompañadnos en un viaje por el interior de Xbox.



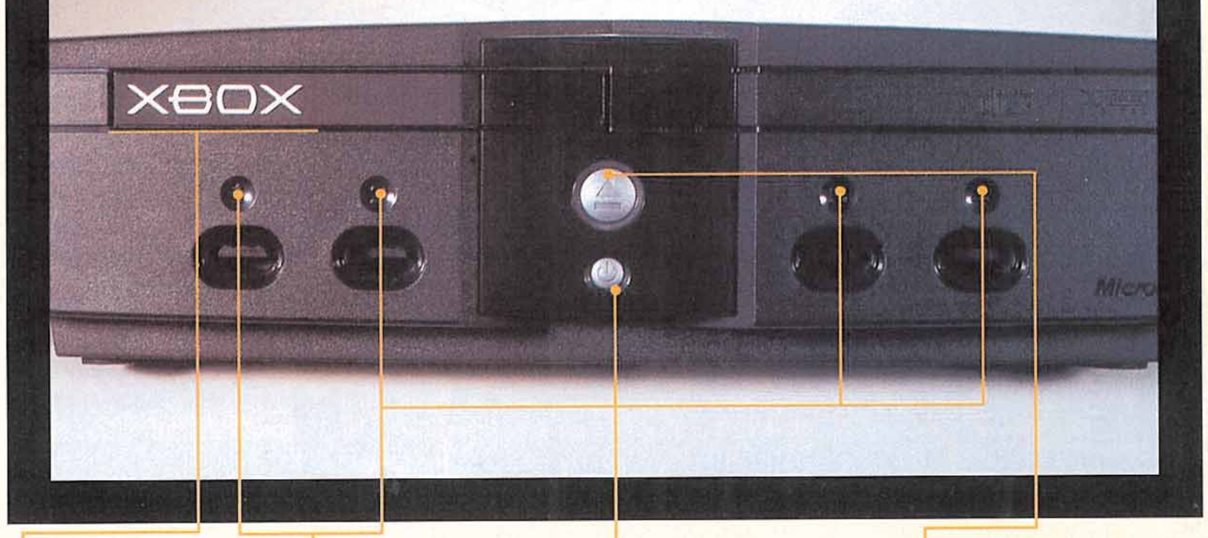
Así es por dentro la máquina de Microsoft



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

PROCESADOR PRINCIPAL	Intel PIII 733 MHz
PROCESADOR GRÁFICO (GPU)	nVidia 233 MHz (GeForce 3)
MEMORIA	64 MB RAM (unificada)
ANCHO DE BANDA MEMORIA	6.4 GB/s
POLÍGONOS SIMULTÁNEOS (Máximo)	116.5 Millones/s
TEXTURAS SIMULTÁNEAS (por polígono)	4
PIXEL FILL RATE (Sin texturas)	3.7 GB/s
PIXEL FILL RATE (1 textura)	3.7 GB/s
PIXEL FILL RATE (2 texturas)	3.7 GB/s
TEXTURAS COMPRIMIDAS	Sí (6:1)
ALMACENAMIENTO	Lector DVD 2-5X Disco Duro 8 GB Tarjeta de Memoria 8MB
ENTRADA/SALIDA	4 Conexiones para mandos Conexión Ethernet (10/100)
CANALES AUDIO	256
AUDIO 3D EN HARDWARE	Sí (64 canales)
MIDI+DLS	Sí
FILTRADO AUDIO Y ECUALIZACIÓN	Sí (Hardware)
CONEXIÓN BANDA ANCHA	Sí
REPRODUCCIÓN DVD	Sí (Con accesorio y mando adicional)
SOPORTE PELÍCULAS HDTV	Sí
SOPORTE JUEGOS HDTV	Sí
RESOLUCIÓN MÁXIMA	1920x1080
RES. MÁXIMA (2x32bpp frame buffers+Z)	1920x1080

El exterior de XBOX



La bandeja del lector DVD soporta el logo de la consola en su frontal, dominando la perspectiva del conjunto.

Cuatro conexiones para mandos de control, ideales para las partidas con varios amigos, con juegazos como «Halo». Además de los mandos oficiales, distintas compañías están ya trabajando en nuevos modelos de gamepad.

El botón de encendido y apagado de la consola se sitúa en la parte inferior del frontal. Curiosamente, Xbox no dispone de un botón de "reset" como tal, sino que utiliza tan sólo el que aquí se puede ver.

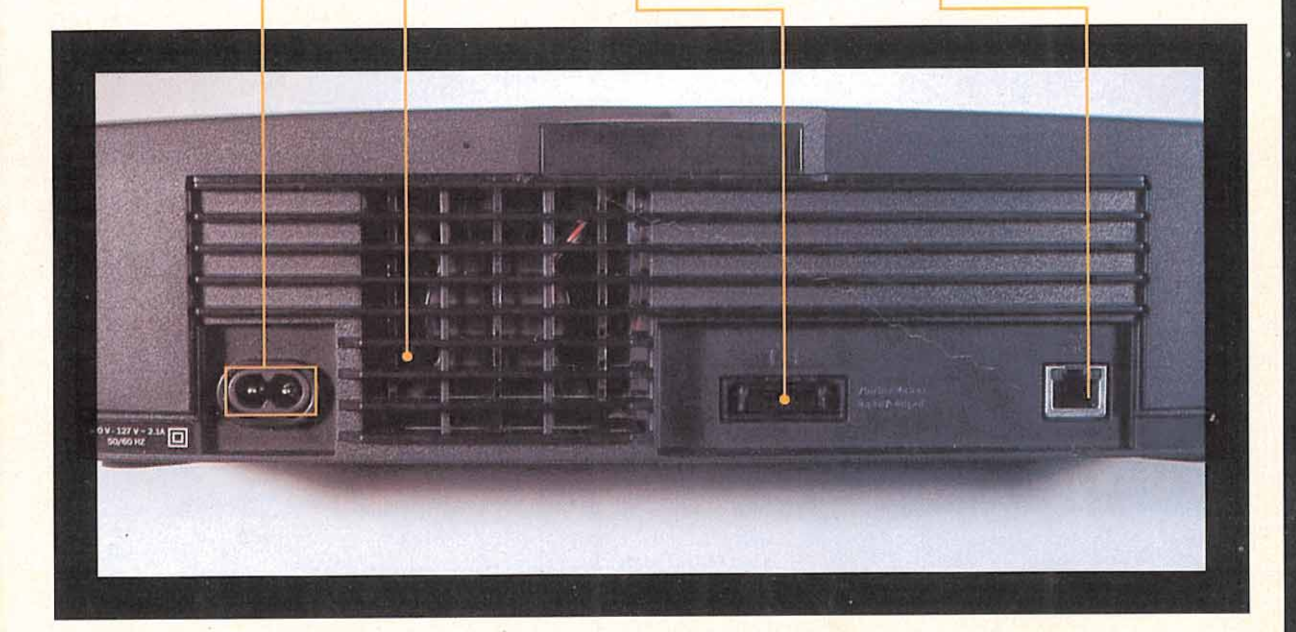
Este botón activa la expulsión y el cierre de la bandeja del DVD. Su tamaño evita posibles confusiones con el botón de encendido de la máquina.

Enchufe de conexión a la red eléctrica. En España, Xbox funciona al voltaje habitual de 220V, a diferencia de Estados Unidos y otros países europeos. Si conseguís una consola en el extranjero, mucho cuidado con algo tan tonto como esto. A nosotros ya nos ha ocurrido más de una accidente con estas cosas.

Un enorme ventilador es lo más llamativo de la parte trasera de la consola. Gracias a él se refrigera tanto la circuitería interior como los distintos componentes (DVD, fuente de alimentación, Disco Duro), haciendo recorrer corrientes de aire por toda la máquina.

Conexión para salida de audio y vídeo. Se trata de un puerto digital que permite la conexión de una variedad amplia de cables, que transforman la señal desde vídeo compuesto a RGB, o con soporte para televisión de Alta Definición (HDTV). Permite la salida de la señal de audio digital, para una posterior conexión a un amplificador que soporte Dolby Digital 5.1.

Conexión online (Ethernet). La tarjeta que integra Xbox soporta banda ancha, y es similar en su comportamiento a la de muchos PC. Cuando el servicio online esté desarrollado, será tan fácil como enchufar un cable de red en este punto





Su enorme tamaño, su peso y su aparente robustez, confieren un aspecto a Xbox de un cierto mastodonte para lo que estamos acostumbrados a ver en el mundo de las consolas. Aunque, a decir verdad, quizá sea el aspecto que más pega a una máquina que resulta, sin lugar a dudas, una de las piezas de hardware más poderosas que se hayan creado jamás. Además, su diseño es, en algunos aspectos, de lo más espartano, donde con la salvedad de los conectores para los mandos de juego se incluye tan sólo lo más necesario, sin dar demasiado pie al diseño o los detalles. Algo que también se deriva de su particular arquitectura, pues integra de un modo tan fenomenal todo lo que necesita que no precisa de ningún aditamento especialmente relevante para disfrutar al máximo de los juegos. Sin embargo, nosotros echamos de menos, ya que es un apartado que se ha cuidado especialmente, una salida propia de audio digital para la conexión a un amplificador.
Y aunque ésta se pueda encontrar en los cables de audio/vídeo que se pueden comprar aparte, quizá fuera un detalle que tampoco le habría sobrado a la máquina.

Cuestión de almacenamiento

Sorprende que nada más abrir la máquina nos encontremos con una disposición tan compacta como la que ofrecen los componentes de Xbox y, al mismo tiempo, tan lógica. Nada de soldaduras. Sólo unos tornillos y una integración perfecta.

La primera sorpresa, tras comprobar que lector DVD y disco duro son modelos estándar de PC, adaptados a las necesidades de la máquina, llega al revisar las conexiones IDE (asimismo heredadas de la arquitectura PC). Voltajes y alimentación hacen que estos componentes sean perfectamente transferibles a un ordenador compatible (de hecho, conectamos el disco duro a un PC pero, aunque el hardware lo reconoció sin problemas, era imposible leer sus datos).

Pero, ante la visión del DVD, llega la eterna discusión. ¿Sirve o no Xbox como reproductor de películas en formato DVD? La respuesta es sí, y además a las mil maravillas aunque, eso sí, previa adquisición del kit del mando a distancia.

Por otro lado, el disco duro es, quizá, la mayor innovación que aporta Microsoft al mundo de las consolas. Las partidas se graban de manera casi instantánea, las tarjetas de memoria pueden pasar a la historia, excepto si se quieren compartir datos de un juego con la consola de un amigo. Es también uno de los componentes que más encarece el precio final de la máquina, que resulta la contraprestación a tanta potencia.

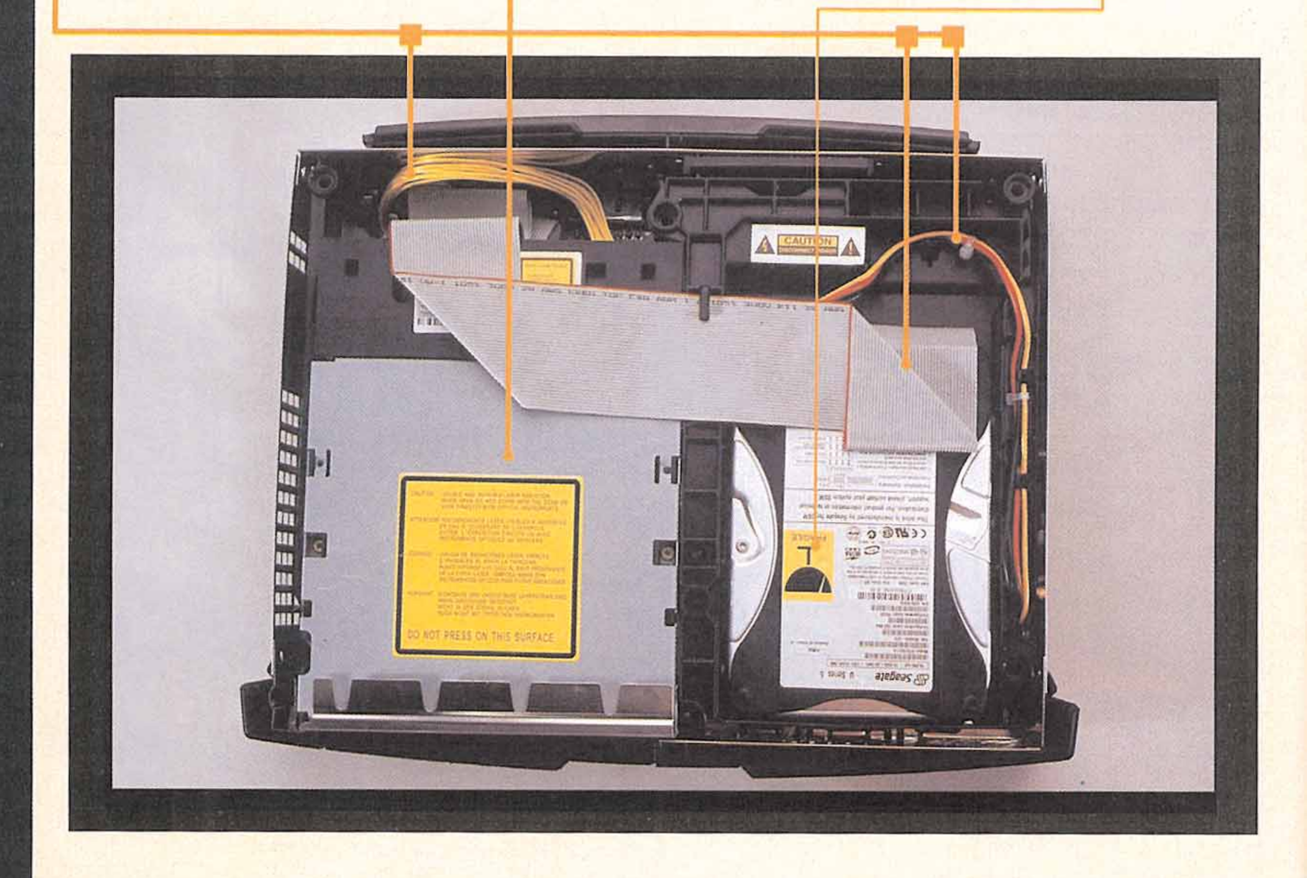


Lo primero que llama la atención al abrir la carcasa de Xbox es cómo están dispuestos sus principales componente de almacenamiento y lectura de datos, y la conexión que poseen a la placa base de la máquina. Las típicas conexiones IDE, procedentes de la arquitectura de PC, controlan parte del funcionamiento básico de la consola.

El lector DVD, un modelo Thomson estándar, como el que puede incorporar un PC, se ha modificado en su apariencia externa para encaje en la máquina a la perfección. Funciona a una velocidad variable de 2-5X, está preparado para reproducir todo tipo de discos compactos de música, además de los juegos, así como películas en DVD, para las que es necesario disponer de un accesorio extra: el mando a distancia.

Una placa metálica en la parte interior protege la bandeja del DVD para evitar posibles golpes y roces sobre el bloque del lector.
La bandeja sólo se puede extraer pulsando el botón correspondiente o a través de los menús de arranque de la máquina.

El disco duro, un Seagate de 8GB, responde al estándar de PC, aunque sus contenidos sólo pueden ser leídos por el hardware de Xbox. Una funda de látex lo protege de los movimientos bruscos y golpes. Encaja de manera perfecta sobre una bandeja de plástico que lo separa de la placa base, al igual que ocurre con el lector DVD. Las unidades de "debug" de Xbox, para desarrolladores, permiten formatear el disco duro con la simple introducción y ejecución de un pequeño programa, que ajusta todos los parámetros del sistema operativo y la máquina a la configuración que por defecto trae de fábrica.



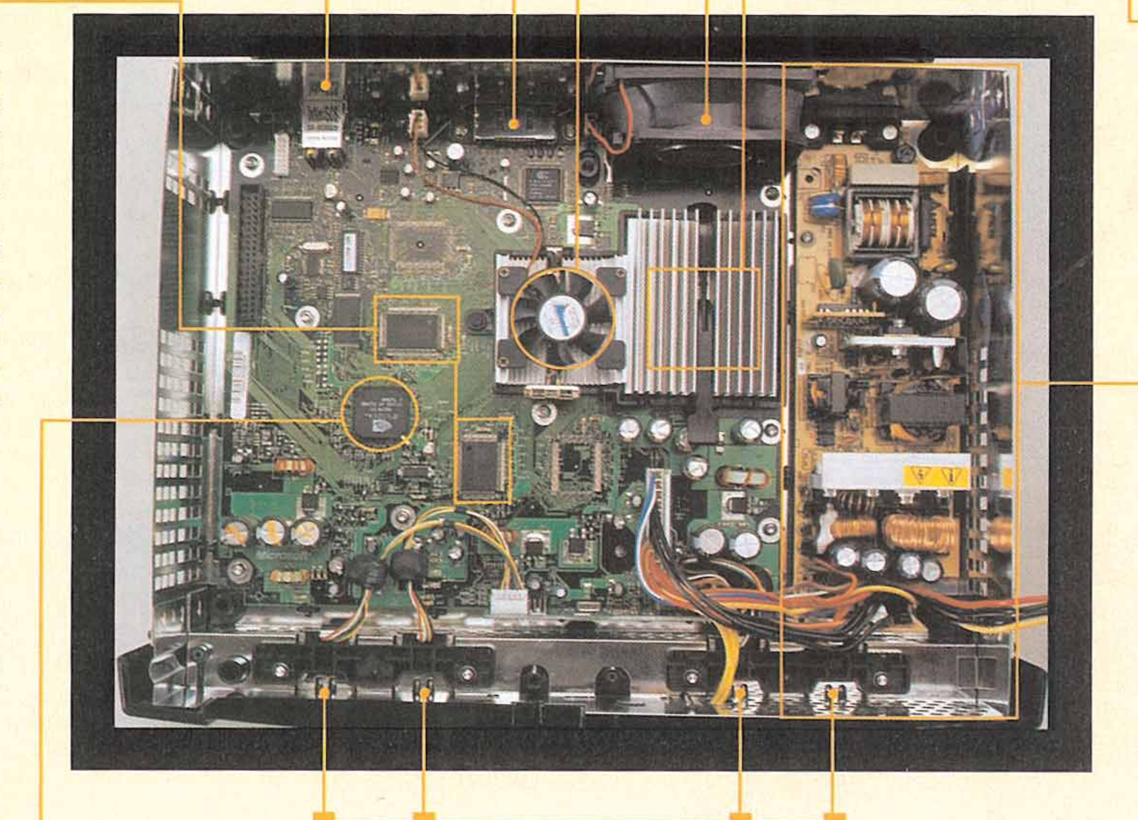
La conexión a la tarjeta Ethernet (10/100), para acceso online y juegos multiusuario a través de Internet, está preparada para accesos de banda ancha y la posibilidad de interconexión entre varias consolas. Juegos como «Halo» permiten la conexión de hasta cuatro consolas, para un máximo de 16 jugadores simultáneos. En lugar de una tarjeta de red, como tal, el conector se encuentra integrado en la placa base.

La salida de audio y vídeo permite la transmisión de señales digitales que, con el cable adecuado, permiten conectar Xbox a aparatos como amplificadores o televisores de alta definición. La señal de Dolby Digital 5.1 se transmite por aquí, para su posterior paso al amplificador.

Sobre un pequeño pero efectivo disipador se integra un ventilador diseñado para evitar el sobrecalentamiento del procesador gráfico de nVidia. La GPU es uno de los componentes vitales, más delicados y potentes jamás diseñados para proceso gráfico en una maquina doméstica.

El enorme ventilador que se puede ver en la parte trasera de la máquina mantiene una temperatura constante durante las horas y horas de juego que se pueden disfrutar con Xbox. Su diseño, unido al de la "jaula" metálica que encierra la placa base, permite el movimiento de aire continuo por todos los recovecos de la máquina. Su efectividad es enorme, pues Xbox apenas se calienta aun después de mucho tiempo de uso ininterrumpido.

64 MB de RAM unificada, permiten a los desarrolladores usar, allí donde es necesario en cada momento, la cantidad adecuada de memoria para las exigencias de cada programa. Mientras que el PC usa RAM dedicada, por componentes, para cada proceso (audio, operaciones en coma flotante, vídeo, texturas...) en Xbox todo se maneja con sólo estos dos chips.



Un enorme disipador, sujeto a la placa por un cierre mecánico, oculta el procesador principal de Intel. Un Pentium III a 733 MHz que se erige en el corazón del hardware y controla todos los procesos de Xbox.

La parte derecha del interior de la consola está dominada por el la fuente de alimentación. El transformador del voltaje, a la intensidad adecuada para el correcto funcionamiento de Xbox, es uno de los componentes más pesados de la consola, dada gran cantidad de condensadores, transistores y solenoides que integra.

Mucho de su interior, por integración y piezas, recuerda a un PC, pero todo ha sido pensado de una manera mucho más óptima, con grandes resultados

El MCP (Media and Communications Processor) de nVidia integra todos los controles de las entradas y salidas de datos de la consola al exterior, así como el proceso de audio de Xbox. Aquí se encuentra el corazón de DICE (Dolby Interactive Content Encoder), para el proceso de señal de audio digital de Dolby 5.1 en tiempo real. Una verdadera maravilla de la tecnología.

Los conectores para los mandos de control mandan la señal directamente a la placa base. Se basan en una modificación del estándar USB. Su conexión a la placa, como ocurre con otros componentes de la máquina, se basa en arquitectura PC.

Sorprende que, pese a todos sus chips, Xbox casi no se caliente tras horas de uso

¿Pc o Consola? Una perfecta simbiosis

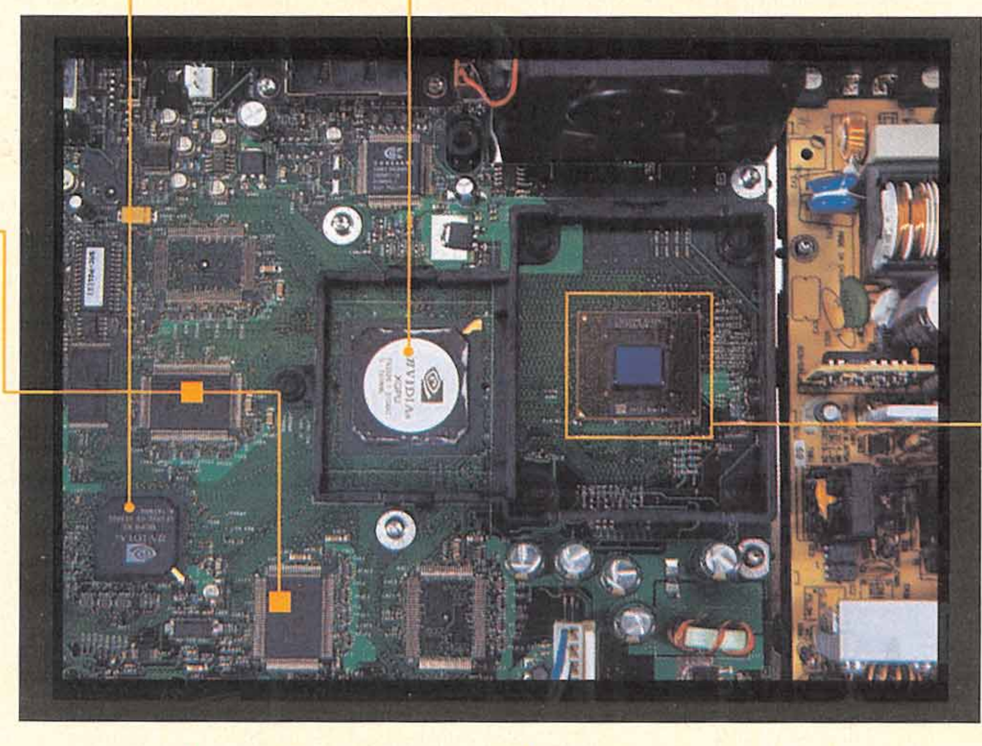
Tomando lo mejor de la arquitectura PC, componentes estándar y diseñando un hardware capaz de integrarlo todo, de manera óptima, Xbox lleva la experiencia de juegos allí donde nadie se esperaba. Aunque, en apariencia, parte del hardware puede parecer obsoleto (la GPU se basa en GeForce 3, cuando acaba de anunciarse el procesador GeForce 4; un Pentium III a 733 no es nada excesivo en el PC, en estos momentos; 64 MB de RAM dan para poco, hoy día, en un ordenador...) el conjunto ofrece una sinergia sorprendente. Se trata de una consola, pues es un sistema cerrado y no hay por donde actualizarlo. Se trata de un PC, pues su arquitectura base parte de los compatibles... Es una máquina única y espectacular en sus resultados.

Existen cosas que llaman la atención a este nivel del hardware de Xbox. Por ejemplo, esos dos huecos en la placa base, que hacen pensar en un diseño de la máquina donde se podría integrar hasta 128 MB de RAM, en total. O la marca de Microsoft grabada en la placa base, cuando se sabe que Microsoft no produce hardware...

Curiosidades que no empañan lo que es Xbox es, a día de hoy; el hardware más simple en apariencia y potente en la práctica.

El MCP, de cerca, apenas sí da pistas sobre la potencia que encierra en su interior. Gran parte del control básico de los procesos de la máquina depende de este chip, que como la GPU ha sido diseñado y manufacturado por nVidia y Microsoft, en conjunto.

Los dos chips de memoria unificada suman un total de 64 MB de RAM. Sin embargo, como se ha mencionado, no deja de resultar interesante comprobar cómo la placa base permite la conexión de dos chips más. Aunque las características técnicas de la máquina estaban confirmadas casi desde el momento de su anuncio oficial, es curioso comprobar como Microsoft ha sido capaz de "cortarse" a la hora de configurar el hardware.
Algo que se puede deber a un intento de reducción de costes sin afectar a la potencia de la consola.



La GPU al desnudo. Basado en el procesador GeForce 3, el chip que controla todo el proceso gráfico de Xbox es una enorme "pastilla" de silicio, oculta en lo más profundo del hardware. El zócalo donde se integra soporta disipador y ventilador para mantenerlo activo y refrigerado de forma conveniente para soportar las altísimas temperaturas que genera. Aquí es donde se genera toda la maravilla gráfica que juegos como «Halo» o «Project Gotham» muestran en pantalla.

La CPU, un procesador Intel que funciona a 733 MHz no es más que este diminuto chip que se integra en placa y, extrañamente, muestra su aspecto tal cual, debajo del enorme disipador que lo oculta. Desde aquí Xbox controla todos los cálculos principales, dejando tareas más pesadas a los procesadores de audio, comunicación y vídeo. Aquí se gestiona, por ejemplo, toda la IA de los personajes de cualquier juego.

CPU y GPU forman una pareja perfecta que consigue unos resultados sencillamente brutales en potencia de proceso y gestión de datos

El Corazón de la Bestia

No es descabellado afirmar que Xbox posee dos "corazones". El primero, la CPU, un procesador a 733 MHz, controla todo el conjunto y se encarga de las principales operaciones de cálculo de la máquina. Sin embargo, la GPU, el procesador gráfico, es tan importante como el anterior, pues se encarga de TODO lo concerniente a representación gráfica y visual de los juegos. El descabellado potencial de la GPU, basada en el chip GeForce 3, representa una de las grandes bazas de Xbox en los videojuegos. Todo el conjunto está ideado para evitar los tan comunes problemas relativos al aspecto visual en el PC: cuellos de botella, limitación (según el modelo de tarjeta, fabricante y controladores) de la gestión de polígonos, efectos y tamaño de texturas, velocidad de transferencia de datos...

No se puede hablar de estos dos procesadores y dejar de lado la memoria RAM y el procesador I/O (el MCP). El conjunto está perfectamente diseñado, integrado y equilibrado. Y, a diferencia de lo que ocurre en un PC cualquiera, donde los problemas de compatibilidad y la vertiginosa obsolescencia de componentes obligan al usuario a actualizar cada poco tiempo su equipo, con Xbox Microsoft es capaz de realizar una oferta capaz de satisfacer las mas exigentes demandas de jugadores y desarrolladores durante un largo período (si consideramos larga una vida media de entre 3 y 5 años).

No podemos dejar de hablar de todo lo relativo al audio en Xbox. El maravilloso potencial del sonido digital, con proceso de señal 5.1 interactiva en tiempo real, es algo que, hasta la aparición de Xbox, sólo se podía considerar como un sueño. Hemos tenido la oportunidad de disfrutar de «Halo» desplegando esta capacidad en un entorno Home Theatre, y apenas existe nada que se le pueda comparar. Si a una experiencia de juego tan espectacular como le unimos el máximo en tecnología, sólo podemos decir que los usuarios más exigentes encontrarán en Xbox aquello que ningún otro sistema doméstico puede ofrecer en la actualidad.







La importancia de llamarse

Flextronics



¿Cómo puede una compañía como Microsoft, especializada en la producción de software, competir en el terreno de la manufacturación e integración de hardware? Sencillamente, no puede. Ni lo ha deseado en ningún momento del desarrollo y diseño de Xbox.

Mientras que otras compañías del sector, como Sony, dependen de su propia producción e integración de hard y componentes, lo que supuso un serio revés durante la limitación de silicio al comienzo de la andadura de PS2, Microsoft ha ido por otro camino. Así, ha sido capaz de batir en su propio terreno, la producción, a una compañía como el gigante nipón.

La clave se encuentra en Flextronics, especialista en montaje e integración de hard. Esta empresa, que cuenta con dos plantas principales para la producción de Xbox, en Méjico y Hungría, hace de la vieja idea de Henry Ford, las cadenas de montaje, su razón de ser.

Trabajan con componentes de muy distinto origen, que ya vienen preparados y listos para su integración, desde terceras empresas.

Entre sus clientes se encuentran compañías como Ericsson o Hewlett Packard (que, pese a lo que parezca, es una empresa que ni desarrolla ni monta sus propios ordenadores), y Xbox ha supuesto el reto definitivo para su sistema de producción: meses trabajando sin interrupción, 24 horas al día, para tener las máquinas de lanzamiento listas y en cantidad suficiente en los distintos mercados en que Microsoft quiere imponerse como uno de los grandes en el mundo de las consolas.

Microsoft ha sido sumamente inteligente en el aspecto de la producción de la consola. El diseño es interno, los componentes han sido realizados por otras compañías, y Flextronics se encarga de la integración y manufacturación. No hay que construir fábricas, y el riesgo de pérdidas desorbitadas es mínimo. Sorprendente y efectivo.

Por otro lado la, a la sazón, sorprendente decisión de Microsoft de entrar en el universo de las consolas encuentra ahora una explicación meridiana. Durante el último año, una compañía como Microsoft, que domina el mundo de las aplicaciones de trabajo y los SO domésticos, amén de su cada vez más acentuada presencia en los videojuegos para compatibles, ha visto cómo el mercado del PC ha ido reduciendo su cuota durante el 2001. Baste decir que de los 20 millones de Windows que se vendieron en todo el mundo sólo el pasado año, el 90% correspondía a versiones OEM (instaladas de fábrica en cada PC vendido). El mundo de los juegos para compatibles suele mantenerse estable, lo que no es mucho decir comparado con el de las consolas, que crece de manera exponencial. Así, Microsoft no sólo puede compensar ese mínimo que establece el PC, sino que puede impulsar el desarrollo de nuevos juegos para compatibles, dado la estrecha línea que separa el desarrollo para una consola como Xbox con las posibilidades de los nuevos procesadores gráficos para ordenador. Algo que puede ser considerado, si funciona de un modo lógico, como una jugada maestra de la compañía de Bill Gates.





HELBREATH The Crusade

Compañía: SIEMENTECH
Disponible: PC
Género: JDR (MUNDO PERSISTENTE)

La guerra como forma de vida

Cada día que pasa vamos descubriendo más y más proyectos relacionados con el mundo online, cada uno con sus propias cualidades y sus aportaciones al género. Este mes le ha llegado el turno a «Helbreath: The Crusade». Un título del que a simple vista muchos dirían que no es otra cosa que una especie de híbrido entre el mítico «Ultima Online» y «Lineage». Veamos qué nos ofrece en verdad este nuevo juego.

La mirada de los guerreros estaba envuelta en una furia ciega y sólo tenían una certeza, la de la pronta muerte de sus enemigos. Apretaron contra el suelo sus pesados escudos y prepararon sus lanzas para ensartar a los guerreros enemigos que, con precipitada ira, se abalanzaban sobre ellos. A una orden de su capitán se abalanzaron hacia sus adversarios en un abrazo mortal. El entrechocar de cuerpos, espadas, lanzas y escudos se dejó oír en todo el reino. La locura cegadora los cubría a todos, una locura provocada por los mismos dioses y que marcaría los designios y las vidas de ese mundo hasta el fin de los tiempos... Puede que ésta sea una forma acertada de describir el mundo de «Helbreath», inmerso en el caos y dedicado enteramente a la guerra.

UNA NUEVA FORMA DE VER LAS COSAS

Nos encontramos ante un programa que a primera vista ha intentado plasmar las ventajas de un título como «Lineage» con las de «Ultima Online». Por eso la mejor forma de definirlo es decir que resulta una especie de híbrido de ambos juegos. Del primero toma la concepción básica del sistema de juego, mientras que del segundo toma la mayor libertad de movimientos ya que no se limita sólo al combate sino que incluye también actividades sociales y de trabajo con las que entretenerse y conseguir dinero y objetos. La reproducción del mundo se lleva a cabo mediante una vista similar a la de «Diablo 2» o «Lineage», es decir, combinando los gráficos 2D, con los efectos en 3D. Aunque gráficamente aún hace falta que se progrese un poco más, ya que por ejemplo, la resolución de juego es demasiado pequeña para los tiempos que corren.

Para avanzar contaremos con dos caminos diferentes pero muy relacionados entre sí. Uno es adquirir experiencia con la que subir de nivel y, de esta forma, aumentar nuestros atributos y, la otra es practicar las habilidades para poder ser más eficientes, tanto en combate como en las ocupaciones "civiles".

LOS ULTIMOS BALUARTES DE LA HUMANIDAD

El mundo de «Helbreath» se reduce a las dos ciudades reino de Elvine y Aresden, últimos baluartes de la humanidad tras la destrucción acaecida por culpa de los dioses. Ambas situadas en los extremos del


En todo momento será preciso combinar fuerzas con otros jugadores para poder derrotar a grandes enemigos.


Los liches son enemigos formidables debido a su gran resistencia contra ataques mágicos y a su agresividad.

mundo, una al norte y la otra al sur. En ellas los jugadores podrán iniciar su andadura y proveerse de todo lo necesario en sus numerosas tiendas.
Aparte de estas dos ciudades nos encontraremos con la mazmorra, un lugar de gran terror y maldad, situado en el centro del mundo. Los héroes que se atreven a adentrarse en ella encuentran fama y fortuna o bien una muerte horrible o, incluso, algo aún peor que la muerte.
Y entre estos tres territorios se encuentra la tierra media, un erial de bosques, praderas y desiertos donde habitan toda clase de seres misteriosos.
Con respecto al bestiario de «Helbreath», diferenciamos tres tipos de criaturas: Seres pequeños, como ratas, serpientes o slimes; monstruos medianos, como orcos, zombies, esqueletos o escorpiones; y grandes monstruos, como los liches, demonios, hombres lobo, golems, trolls y, por supuesto, ogros.
Aunque muchos hayáis supuesto que al igual que en otros títulos similares nuestra principal dedicación en el juego iba a ser cazar monstruos o enfrentarnos a otros jugadores, hay que decir que en «Helbreath» podemos hacer muchas más cosas.

«Helbreath» aúna las cualidades de juegos como «Ultima Online» o «Lineage»

Existen una serie de habilidades comunes, que no intervienen en el combate pero que nos ayudarán a progresar de forma rápida. Para que os hagáis una idea, podemos, al igual que en «Ultima Online», coger nuestro pico, dirigirnos a una mina (sólo en las mazmorras) y dedicarnos a extraer todo el mineral que podamos con el que más tarde, si tenemos la habilidad precisa, podremos fabricar todo tipo de armas y de armaduras.
O bien podemos dedicarnos a la respetada profesión de la alquimia y aprender a elaborar todo tipo de pociones y prepa- ►

HABILIDADES

En «Helbreath» nuestros personajes serán capaces de realizar todo tipo de acciones, aunque ellas vendrán delimitadas por nuestras habilidades y el nivel que tengamos en ellas. Por regla general, si queremos aprenderlas deberemos obtener el pertinente manual que explica la habilidad en cuestión. Tras aprenderla tan sólo tendremos que practicar duro para perfeccionarla hasta el límite. Una vez que lleguemos al cien por cien de la habilidad podremos disfrutar de algunas acciones, como ataques especiales en el caso de las habilidades de combate.
Se puede hacer una clasificación de estas habilidades, diferenciándolas entre tres tipos:

-HABILIDADES MÁGICAS
Magia: Es la habilidad necesaria para realizar todo tipo de hechizos usando el poder del arte.
Resistencia mágica: Es la habilidad de resistir sin sufrir daño alguno los hechizos de nuestros enemigos.
Ataque con Staff: Con esta habilidad un buen mago será capaz de golpear con contundencia con su bastón en momentos de gran necesidad.

-HABILIDADES DE COMBATE:
Cuerpo a cuerpo: Aprendiendo esta disciplina seremos capaces de eliminar a nuestros oponentes con tan sólo nuestras manos.
Ataque con flechas: Permite disparar a nuestros enemigos desde la distancia con un arco.
Espada corta: Como su nombre indica nos permite utilizar cualquier tipo de espada corta.
Espada larga: Lo mismo que la anterior, pero con el arma indicada.



Armas punzantes: Con este skill podremos usar cualquier arma punzante como lanzas o rapiers.
Hachas: Nos permite el uso de hachas en el combate.
Escudo: Aprendiendo esta habilidad podremos usar un escudo para defendernos de los ataques enemigos.

-HABILIDADES COMUNES:
Resistencia al veneno: Esta habilidad nos permite resistir todo tipo de venenos. Iremos aumentándola a medida que sobrevivamos con éxito a los venenos enemigos.
Minería: Con esta habilidad, y siempre usándola en una mazmorra, podremos extraer minerales con los que fabricar objetos.
Pesca: Gracias a esta habilidad podremos procurarnos deliciosos pescados con los que celebrar festines con nuestros amigos.
Alquimia: Esta es la habilidad usada para fabricar todo tipo de pociones, desde curativas hasta preparados para convocar ogros, pasando por pociones de cambio de sexo.
Manufacturas: En esta habilidad se engloba la capacidad de fabricar tanto armas como armaduras. Requiere de elementos que sólo se obtienen con la minería.

El rincón del navegante

Dónde **Comprar**

Hola soy K-HoS, me gustaría saber cómo puedo conseguir «Dark Age of Camelot» porque no se puede en España, ¿no? ¿cómo? ¿en Internet? En las tiendas yo no he visto que lo vendan, ¿pero lo venderán? Por favor contestadme que necesito saberlo. Y lo último felicitaros por la revista.

K-HoS

Hola, K-HoS, en España no se va a distribuir oficialmente «Dark Age of Camelot», ni su versión americana ni la versión europea al no llegar a un acuerdo con ninguna distribuidora nacional. Pero tranquilo, ya que por Internet puedes conseguir el juego por importación. En www.cdromshop.com podréis encontrarlo. De todas maneras, en www.mediamailonline.com, tienda especializada en la importación, también lo puedes encontrar. Esperamos que pronto consigas hacerte con él. Nos encantará encontrarnos contigo, mientras recorres los vastos paisajes de Camelot.

Tibia y Ultima **Online**

Lo primero, un saludo a todos los lectores de la Zona Online, que no son pocos. Me gustaría que dedicarais un poco de tiempo al juego online «Tibia», ya que aunque no sea un gran juego en cuanto a gráficos es excelente para divertirse con los amigos. Os envió la web de mi clan que se acaba de formar en la "expansión" que han hecho del juego. La web es: http://www.dragonab.es.vg/ Además me gustaría saber si con un Pentium MMX 200 Mhz, 64 megas de RAM y disco duro de 4.3 gigas, podría jugar a «Ultima Online» sin muchas dificultades. Muchas gracias, un saludo.

*^HAMMER^*

Hola, HAMMER, tenemos que reconocer que si tuviéramos que dedicar un espacio fijo a cada juego, simplemente no daríamos abasto. Muchas veces tenemos que sacrificar todo lo que quisiéramos decir de un juego para poder aportar una visión de todos los juegos online que, día a día crecen en número. Aunque os animamos a que sigáis explorando el mundo de «Tibia» que, como has apuntado, no por sus malos gráficos deja de ser un gran juego. Acerca de «Ultima Online» decirte que si tu idea es jugar a «Ultima Online: Third Dawn», no te será posible ya que se precisa de un equipo más potente. Si sólo preguntas para jugar con el cliente en 2D seguramente no tengas ningún problema.

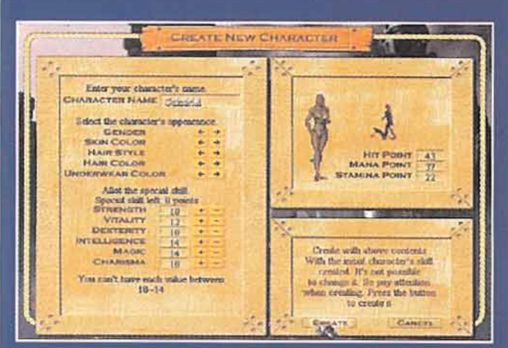
Una **duda**

Soy un gran aficionado a Micromanía , siempre intento comprarla y espero que sigáis publicándola. Tenía pensado comprarme el juego «La Prisión» pero con la desaparición de la compañía -Dinamic- se fueron mis esperanzas. Después oí que Cryo Networks consiguió la licencia del juego y tengo pensado comprármelo dentro de poco. El único inconveniente es que si tengo un Pentium 4, a 1.8 GHz, 256 MB de Ram, Tarjeta Gráfica 64 MB y Windows XP, ¿me funcionará el juego? Lo digo sobre todo por el sistema operativo, es que tengo algunos problemas con otros juegos que tengo.

Jorge

Hola, Jorge, con el equipo que nos mencionas no deberías tener ningún problema para que funcione el juego. Así que puedes estar tranquilo. En teoría no hay ningún problema de incompatibilidad entre «La Prisión» y Windows XP, al menos no nos ha llegado ninguna noticia de ello a la redacción.

CREACIÓN DEL PERSONAJE



El primer paso a dar será decidir cual será nuestro nombre. Hay que tener en cuenta que si ya existe un personaje con un nombre igual, no podremos usarlo nosotros.

Después tendremos que definir nuestro aspecto físico, pudiendo escoger nuestro sexo, color de piel, color de pelo, estilo de pelo y hasta el color de nuestra ropa interior.

Una vez hecho esto entraremos en la parte más importante de este proceso, la asignación de atributos. Para que no os hagáis un lío a continuación os ponemos las fórmulas que determinan la influencia de los atributos en nuestro personaje.

Número de puntos de vida(HP): VIT*3 + Nivel*2 + STR/2
Nivel de Mana(MP): MAG*2 + Nivel*2 + INT/2
Resistencia Física(SP): STR*2 + Nivel*2
Peso Máximo: STR*5 + Nivel*5

Sabiendo esto vamos a repasar lo que determina cada atributo en el personaje:

-Fuerza(STR): Otorga una bonificación especial de daño, de tal forma que cuanta más fuerza tengamos más fuerte golpearemos a nuestros enemigos.
-Vitalidad(VIT): A mayor vitalidad mayor nivel de vida y capacidad de regeneración.
-Destreza(DEX): Incrementa la habilidad de evitar ataques y disminuye el daño que nos hagan.
-Inteligencia(INT): Necesaria para el estudio de la magia y cuanta más inteligencia tengamos más posibilidades existirán de realizar con éxito un hechizo.
-Magia(MAG): Define el incremento de maná y su capacidad de regeneración. Además aumenta el daño producido por nuestros hechizos.
-Carisma(CHR): Cuanto más carisma tengamos mejor nos podremos relacionar con los npc's, obteniendo con ello mejores precios y hasta la posibilidad de crear nuestro propio clan.



Una de las peores cosas que le puede pasar a un héroe que deambula solo por cualquier escenario del juego es cruzarse con un grupo de orcos.



Esta es la pantalla de selección del personaje, y en ella podremos crear, borrar o comenzar a jugar con un personaje.



Los ogros son seres de gran corpulencia que nos harán la vida imposible si dejamos que se acerquen a nosotros.



El ataque por sorpresa de un demonio puede resultar fatal hasta para el más preparado de los grupos.



El control de los puentes tiene una gran importancia estratégica en las batallas multitudinarias entre las fuerzas del bien y las del mal.

rados con los que hacer más fácil nuestra vida o la de los demas, al mismo tiempo que obtenemos una segura y rentable fuente de ingresos.

Aunque no hay que olvidar que el principal enfoque del juego será la constante confrontación entre los jugadores y los seres malignos. Sin duda alguna, uno de los mayores alicientes son las grandes batallas que se producen periódicamente y que son fiel reflejo de la rivalidad existente en el mundo de «Helbreath». Eso sí, la diversión está asegurada cuando tengamos que enfrentarnos a otras personas.

El principal enfoque del juego será la constante confrontación entre los jugadores

CONSTANTES CAMBIOS

Como casi todos los juegos online, «Helbreath» está sujeto a constantes cambios, que vienen en forma de parches. El último, por ejemplo acaba de ponerse a disposición de los usuarios en el momento de escribir estas líneas.

En él se introduce un novedoso sistema de grupos para facilitar el juego en equipo. Los grupos son de un máximo de ocho jugadores y la experiencia se reparte acorde al número de integrantes del grupo y a su nivel. Se ha aumentado el tamaño de la mazmorra central de «Helbreath», amén de incluir nuevos monstruos como las gárgolas, los beholders y los elfos oscuros. El tamaño de la tierra media se ha reducido con la idea de disminuir el tiempo necesario que los jugadores de Elvine y Aresden necesitan para encontrarse y entablar batallas. Además incluye un sistema de castigo a los asesinos de jugadores en las ciudades, consistente en tele transportarlos a una isla desierta sin posibilidad de salir durante tres minutos.

Ahora sólo tenéis que reunir un poco de coraje y atreveros vosotros mismos a penetrar en este mundo, ya que en el número anterior de Micromanía se incluía una versión completa del juego en uno de los CDs. A nosotros tan sólo nos queda desearos buena suerte en vuestras andaduras por el mundo de «Helbreath» y quién sabe, quizá nuestros caminos se crucen en el fragor de alguna batalla.

Almogaver

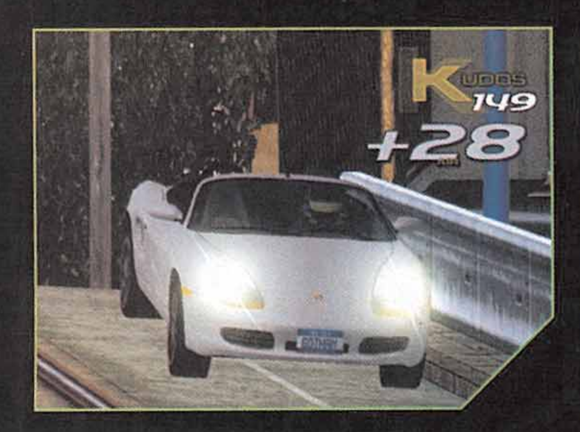
PARTICIPA EN EL CONCURSO

Tal como os aventurábamos en el Última Hora del número anterior, Micromanía, en colaboración con algunos personajes del juego, ha decidido organizar un concurso. Para participar en él tan sólo tenéis que leer el siguiente mensaje y entrar en la página web del juego:

"Joven Viajero, has llegado a la tierra donde la vida es aún posible en el mundo. Sin embargo, hay mucho por aprender. Puede que tengas el corazón de un guerrero, o el alma de un mago. Es incluso posible que tengas una combinación de ambos. Pero debes saber que para conseguir cualquier cosa es necesario estudiar y poseer dedicación. Es por eso que estoy pidiendo que resuelvas un acertijo, uno que demostrará que estás deseoso de intentarlo y dedicar tu vida a nuestra causa. Puede que incluso haya un pequeño regalo al finalizar este, tu primer desafío. Así que, si estás dispuesto, joven, acércate, y mira este pergamino. Estos son los hechizos que un Mago puede aprender en estas tierras. Pero he perdido uno. Así que todo lo que estoy pidiendo es que localices la Torre de la Hechicería en tu pueblo elegido y retornes con el nombre del hechizo perdido.

Para ver el "pergamino" entra en:
http://www.helbreath.com/english/e-index.htm. Fíjate en el lado izquierdo y verás un enlace que dice Helbreath Guide. Ábrelo, y selecciona Magic para ver la Guía de la Magia de Galadriel, de donde hemos sacado un hechizo para tu diversión."

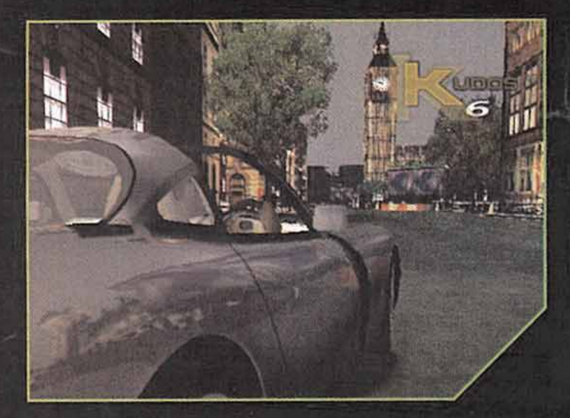
Herrín, Mago de Elvine







NO HAY ESTILO, NO HAY PUNTOS.













¿Por qué malgastar un año de tu vida intentado aprobar el carnet de conducir para acabar llevando la chatarra de tu hermano? Si lo que buscas es conducir los automóviles más potentes y recorrer más de 300 circuitos repartidos entre Londres, Tokyo, San Francisco y Nueva York, bienvenido a Project Gotham Racing. Pero recuerda, ser el más rápido no es suficiente, tendrás que cuidar tu estilo y convertirte en el amo del circuito. Pisa fuerte el acelerador, mírate de vez en cuando en el retrovisor y llévate unos calzoncillos extra, los vas a necesitar.

PLAY MORE, PLAY PROJECT GOTHAM RACING.™



www.xbox.com/es/projectgotham



TOTALMENTE EN CASTELLANO

Diablo II
Lord of Destruction
RESUMEN DE PERSONAJES

Este mes acabamos nuestro repaso a «Diablo 2» con una tabla recordatorio de cada uno de los personajes, con los puntos fuertes y débiles y la mejor estrategia para hacerlos mucho más poderosos.



Los muros de fuego de Diablo son poco efectivos contra un Barbaro con sus resistencias maximizadas.

El Bárbaro

Sus ventajas son la Fuerza, el poderío físico, su movilidad, rapidez y la versatilidad para poder utilizar todo tipo de armas y armaduras.

Puntos de característica a subir

Principalmente la Fuerza, para hacer más daño en el combate cuerpo a cuerpo a nuestros enemigos. Después de ésta, la Vida. Siendo un personaje de "Melé" necesitaremos tener este valor muy alto. Más tarde la Destreza, para tener un aceptable porcentaje a la hora de acertar a los enemigos (podemos ser muy fuertes, pero si no les damos, difícilmente los mataremos). Por último, no es necesario subir la Energía en exceso.

Habilidades importantes

·Piel de Hierro: Sube la defensa del personaje

·Resistencia Natural: Aumenta las Resistencias Elementales

·Salto Ofensivo: Para salvar grandes distancias y caer sobre nuestros enemigos atacándoles.

·"Arma": escogeremos el tipo de arma que usemos: Espada, Lanza, Hacha...

·Frenesí: Con 2 espadas, aumenta mucho el ataque y la velocidad general del personaje

·Torbellino: Ataque masivo a las criaturas que se pongan en nuestro camino.

·Frenético: Desde la aparición de la expansión, habilidad muy importante. Realizamos daño mágico con lo que podremos matar a los enemigos "Inmunes al Daño Físico".

·Ordenes de Batalla: Incrementa al máximo el maná, la vida y la resistencia del personaje y de todo el equipo.

Equipo a utilizar

Lo bueno del Bárbaro es que puede utilizar casi todo tipo de armas y armaduras. Como armas podemos decantarnos por la rapidez de las espadas (y el poder usar dos, una en cada mano) o la potencia pero mayor lentitud del Hacha y similares. A gusto del usuario.

El Nigromante

Su fuerte no es el ataque físico, sino el poder de mandar hordas de criaturas invocadas para que luchen en su lugar.

Puntos de característica a subir

La Vida y la Energía a partes iguales. Un Nigromante sin puntos mágicos es un Nigromante muerto. La Fuerza es necesaria para poder llevar buenas armaduras, mientras que la Destreza no es muy importante.

Habilidades importantes

·Golem (Sangriento o de Fuego, va en gustos): Criatura que luchará por nosotros y ganará vida (Sangriento) o hará daño de fuego, dependiendo del que utilicemos.

·Resurrección: Levantamos a los enemigos muertos bajo nuestro mando.

·Explosión de Cadáveres: Algo devaluada tras los últimos parches, pero aún nos puede salvar de muchas situaciones apuradas

·Espíritu de Hueso: De los pocos conjuros ofensivos del Nigromante. Es muy útil ya que el daño que realiza es mágico.

·Doncella de Hierro: Maldice a un grupo enemigos y hace que el daño cuerpo a cuerpo que le hacen al nigromante o a sus aliados se vuelva contra ellos. Combinar con el Golem Sangriento.

Equipo a utilizar

La mejor armadura que podamos usar con nuestra Fuerza, una Vara de Nigromante y un Escudo (el de Sigon es una buena elección).

El Paladín

Sus auras y poderosos ataques físicos lo convierten en un estimable compañero de partida.

Puntos de característica a subir:

La Fuerza y la Vida a partes iguales, La Energía también nos será muy útil, y en último lugar la Destreza.

Habilidades importantes:

·Salvación: Reduce el daño producido por Fuego, Frío y Electricidad al personaje y a su grupo.

·Espinas: Aura que devuelve al atacante un porcentaje de daño sufrido por él o su grupo.

·Concentración: Aumenta el índice de daño realizado por el personaje y su grupo.

·Ola de Frío Sagrada: Congela y retarda a los enemigos. Muy útil contra todo tipo de criaturas.

·Ahínco: Ataca a enemigos adyacentes a una velocidad muy alta. Combinada con Ola de Frío Sagrada causa estragos.

·Embestida: Carga contra un enemigo que no esté adyacente y le golpea con el escudo. Muy útil en duelos contra jugadores.

·Conversión: Convierte a criaturas a la causa del paladín para que peleen junto a él y su grupo contra los enemigos.

Equipo a utilizar

Básicamente armadura, escudo y espada. Con la expansión, han aparecido una serie de escudos para Paladín que os podemos garantizar que son auténticamente increíbles.

La Hechicera

El auténtico y genuino personaje mágico del juego. Tras la aparición de la expansión, se han convertido (probablemente) en el mejor personaje del juego.

Puntos de característica a subir

Energía, Energía y Energía. Tras éste, la Vida. La Fuerza sólo nos servirá para poder llevar mejores armaduras, y la Destreza no nos será de casi ninguna utilidad.

Habilidades importantes

·Calor: Hace que recuperemos más rápidamente nuestros puntos mágicos

·Muro de Fuego: Absolutamente imprescindible si juegas en la expansión. Con este conjuro achicharrarás a todos los enemigos, excepto si son inmunes al Fuego.

·Dominio del Fuego: Aumenta el daño producido por nuestros conjuros de Fuego.

·Armadura Gélida: Al ser un personaje débil en el cuerpo a cuerpo, necesitamos toda la protección que podamos y esta armadura congela a los enemigos que nos golpeen.

·Orbe Helado: Esfera giratoria que suelta una metralla helada a su paso.

·Cadena de Relámpagos: Otra habilidad muy mejorada en la expansión.

·Campo Estático: Acabaremos con la vida de cualquier criatura en pocos momentos.

·Teletransporte: Aunque pueda parecer mentira, este conjuro nos salvará de la muerte en muchas ocasiones.

·Escudo de Energía: Parte del daño recibido nos quitará maná en vez de vida.

Equipo a utilizar

Armadura ligera (para tener más velocidad), y podemos llevar bien un bastón de 2 manos o una espada y un escudo.

Amazona

Este personaje es muy variado y rico en habilidades. Eso nos permite crear hasta tres variedades de Amazona: tipo Arquera, tipo Piquera o tipo Guerrera.

Puntos de característica a subir

Básicamente Fuerza y Vida. La Destreza es útil, pero ya tenemos habilidades que nos aumentan el porcentaje de acertar, y con respecto a la energía... nos basta con tener el maná para invocar los conjuros.



Shenk es realmente poderoso, así que tendremos que mantenernos a una distancia prudencial si queremos sobrevivir.

La Explosion de Veneno del Nigromante resulta muy espectacular, pero es poco efectiva

Habilidades importantes
(útiles para los 3 tipos de Amazona)
·Estocada: Realiza numerosos ataques con pica o jabalina en un tiempo de ataque normal.
·Azote Critico: Proporciona un porcentaje de posibilidades de realizar el doble de daño con cada ataque (tanto en cuerpo a cuerpo como a distancia).
·Esquivar: Proporciona un porcentaje alto de posibilidades de realizar una finta cuando recibes ataques en cuerpo a cuerpo.
·Evitacion: Es exactamente igual que Esquivar, pero contra los proyectiles
·Penetración: Aumenta nuestro porcentaje de ataque con proyectiles (arcos y jabalinas).
·Perforado: Tienes un porcentaje de posibilidades de atravesar a los enemigos, hiriendo a varios de un solo ataque.
·Valkiria: Invoca una guerrera Valkiria (comúnmente conocida como "Tanque") que lucha junto a ti contra los enemigos.
·Bombardeo: Dispara múltiples flechas a varios enemigos que se encuentren cercanos.
·Inmoladora: La versión más poderosa de las flechas de fuego. Además de hacer daño extra, crea un muro de fuego donde impacta con la criatura enemiga.
·Glacial: La versión más poderosa de las flechas de frío. Realiza ataque a zona y no a objetivo, es decir, daña y congela a todos los monstruos cercanos al objetivo del disparo.

Equipo a utilizar
Arco (o Ballesta), Lanza y Espada (o Hacha) con Escudo. Depende del tipo de Amazona que juguemos.

Asesina

La Asesina se puede considerar el tipo de personaje más peculiar y diferente de todos los que pueblan el rico mundo de «Diablo 2». Su mezcla de habilidades de lucha, mágicas y su alto componente táctico hace que el jugarlas sea todo un reto.

Puntos de característica a subir
Fuerza, Vida y Destreza para una Asesina Guerrera. Si vamos a jugar una Asesina de combate a distancia, también tendremos que subir la Energía todo lo que podamos.

Habilidades importantes
·Dominio de la Garra: Mejora el daño que hacemos, además de subir nuestra posibilidad de acertar con este arma.
·Ráfaga de velocidad: Aumenta considerablemente la velocidad de nuestro personaje, tanto en ataque como en carrera.
·Bloqueo de armas: Aumenta la posibilidad de bloqueo de un ataque enemigo cuando llevamos dos Garras como armas.
·Ráfaga de Mente: Esta habilidad es muy similar a la de Conversión del Paladín, convertiremos a los enemigos que nos ataquen.
·Maestro de Sombras: La versión más poderosa de invocación de nuestro "Tanque" particular.
·Azote del Tigre: Aumenta el daño y el tanto por ciento de ataque de nuestro personaje.
·Azote de Cobra: Con esta habilidad repondremos vida y maná cuando ejecutemos el golpe final.
·Azote del fénix: Haremos daño de Meteorito (carga 1), Bola de Rayos (carga 2) o de Frío (carga 3).
·Centinela con Rayos: Con esta trampa dispararemos múltiples rayos a los enemigos.
·Estela Infernal: Lanzaremos estelas de fuego a todo aquel enemigo que se acerque a la trampa.
·Centinela Mortal: Versión mejorada del Centinela de Rayos. Éste, además de lanzar rayos a los enemigos, explotará los cadáveres de las criaturas caídas.

Equipo a utilizar:
Armadura y dos Garras (o Garra y escudo)

Druída

Este es uno de los personajes más equilibrados, ya que es fuerte y resistente y sus habilidades de conjurar animales y plantas y de cambiar de forma ofrecen una gran variedad ofensiva.

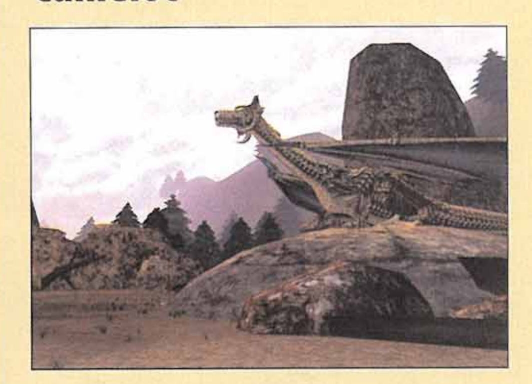
Puntos de característica a subir
Existen 3 tipos de Druidas: Elemental, Invocador y Luchador. Para los dos primeros deberemos priorizar la Energía, para el otro, la Fuerza.

Habilidades importantes
·Volcán: Útil contra grupos numerosos de enemigos.
·Huracán: Crea un tornado de aire que zarandeará y aturdirá a los enemigos pudiendo incluso expulsarlos de la pantalla
·Armagedón: Una especie de Lluvia de Meteoritos de la Hechicera, pero el área de efecto se desplaza con el Druida.
·Oso Pardo: Convocas un oso Grizzly que luchará a tu lado.
·Hombre Lobo: El "cambiante" mas utilizado.
·Licantropía: Aumenta la duración y la vida cuando estés en forma de Hombre Lobo u Hombre Oso.
·Cólera Salvaje: Robas vida de tus enemigos cuando estás en forma de Hombre Lobo.
·Furia: En forma de Lobo, realizas ataques múltiples

Equipo a utilizar
Existen unas Hachas de 2 manos especiales para Druidas que hacen mucho daño, además de dar bonos a estos. En su defecto, Hacha de una mano (o espada) y escudo.

C.N.N.

Dragones en **Dark Age of Camelot**



Saludos a toda la gente de Micromanía, en especial a los de la Zona Online. Soy un jugador de «Dark Age of Camelot» y me gustaría que me dijerais si sabéis de la existencia de dragones en el juego, ya que por más que he explorado las zonas de los 3 reinos no he encontrado ni rastro, ni el menor rumor de su existencia. Acostumbrado a los grandes gusanos alados de «Everquest» me ha decepcionado ver que en «Dark Age of Camelot» no tenemos ni uno de estos míticos seres.

Bran el Gigante

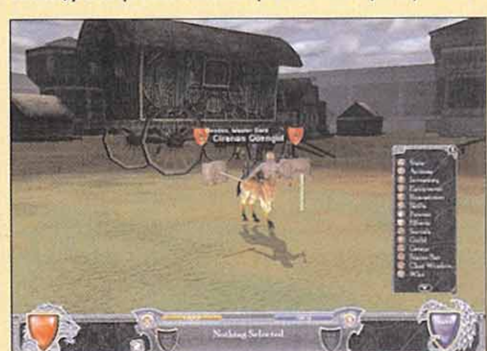
Hola, Bran, tras investigar un poco hemos hallado lo que tú tanto buscabas. Hasta hace bien poco era verdad que era imposible encontrar un dragón en cualquiera de los tres reinos. Pero en un parche que ya estará activo cuando leáis esto, se incluirán tres zonas épicas. Una para cada reino, y cada una de ellas contará nada más ni nada menos que con un poderoso dragón. Poco se sabe de estas criaturas arcanas, sólo que su poder es devastador y que pueden recorrer grandes distancias volando. A continuación os enseñamos una de las pocas instantáneas que han logrado hacer los exploradores de Micromanía.

Shadowbane

Hola, amigos de la Zona Online, soy un veterano de los juegos online que, falto de alicientes y de retos a mi altura, llevo mucho tiempo esperando la salida de un gran juego: «Shadowbane». Me gustaría que me dijerais cuando saldrá este ambicioso proyecto que hace ya tanto tiempo que esperamos muchos ávidos jugadores. Muchas gracias a todos.

Pendrayr

Hola, Pendrayr, comprendemos tus ganas de probar este juego, ya que parece que renovará el género, combinando filosofías tan contrapuestas como las de «Ultima Online» y «Everquest». En estos momentos el juego se encuentra todavía en la fase 2 de la beta, por lo que nos tememos que aún habrá que esperar...



Una habilidad curiosa



Los grandes sabios de Tir Na Nog, capital de Hibernia, llevan tiempo buscando una fórmula para mejorar el potencial de los blademasters del reino. Finalmente, tras mucho trabajo han desarrollado un objeto mágico que proporciona a su dueño la habilidad de camuflarse pero que, a diferencia del stealth de otras clases, no tiene penalización de velocidad. Quizás de esta forma, esta clase de Hibernia logre imponerse a sus enemigos.

Dragón infernal



Acostumbrados a la ferocidad de los dragones en 3D de juegos como«Everquest», nunca pensamos que un ser de este tipo en un juego 2D pudiera asustarnos tanto. En «Line Age: The Blodpledge» se han esmerado soberanamente para realizar uno de los dragones más impresionantes y mortales que hayamos visto hasta la fecha. De su ferocidad queda como muestra el reguero de cadáveres de jugadores que hay a sus pies. Así que ya lo sabéis, guardaos de hacerle una visita a no ser que estéis preparados para recibir una pronta muerte o seais inmensamente poderosos.

Half-Life Rally



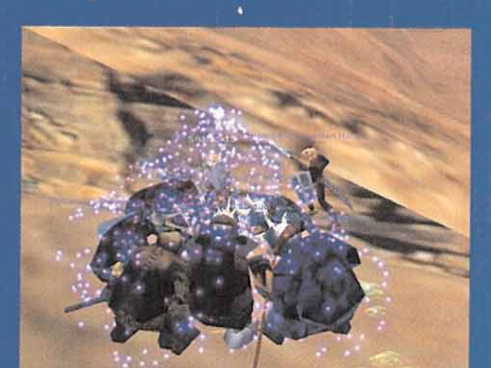
Muchos son los mods en desarrollo del aclamado «Half-Life». Pero este mes nos hemos sorprendido con uno en especial, por lo original de su concepto. Se trata de «Half-Life Rally», una modificación que mezcla la calidad del engine de «Half-Life» con la emoción de las carreras de coches de rally. Esperamos que llegue a buen puerto el proyecto y que pronto podamos disfrutar compitiendo con otros amigos para ver quien llega antes a la meta.

El gran grifo



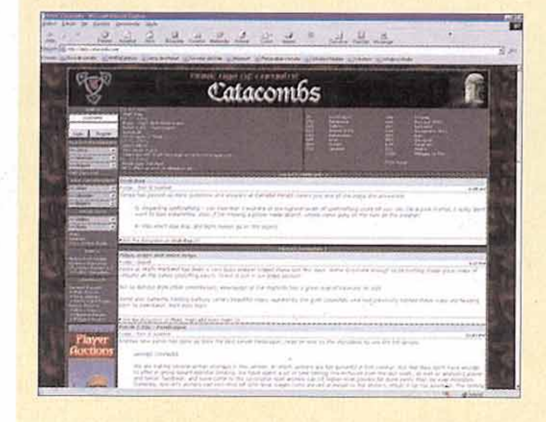
Cada cierto tiempo, el equipo de GM's de «Everquest» organiza eventos sin previo aviso para mayor diversión de los jugadores. El otro día pudimos contemplar uno en las praderas del este de Antónica. Un gran grifo, llamado Grifon Blaster, un ser de increíble poder, comenzó a aterrorizar a granjeros y viajeros. Fue precisa la intervención de la milicia de Freeport para detener a tan veloz enemigo. Por suerte, la milicia contó con la ayuda de multitud de jugadores.

Superbowl



Los aventureros de Norrath muchas veces encuentran tedioso tener que cazar todo el día, por lo que han ideado implantar el fútbol americano en el continente de «Everquest». De hecho se ha iniciado la Superbowl Norrathiana, en la que equipos de todas las ciudades se enfrentan sin cuartel para lograr la victoria. Prueba de ello es este equipo de trolls y ogros que se ha reunido a discutir la siguiente táctica con su entrenador, un famoso gnomo.

LA WEB del mes

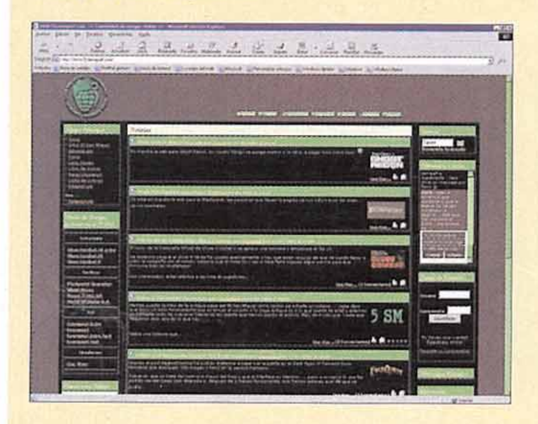


Este mes os presentamos una página de gran utilidad para todos aquellos usuarios de «Dark Age of Camelot», se trata de: *http://daoc.catacombs.com*

En ella podremos consultar los mejores mapas del juego que hemos podido encontrar hasta el momento, con información detallada de razas, clases, quests e ítems.

La otra página es *www.5sanmiguel.com,*

Gracias a ella, podremos ponernos en contacto para jugar con otros jugadores españoles a buena parte de los juegos de estrategia y acción disponibles.



Tu lista

Otro mes nos encontramos con una encarnizada batalla entre los tres grandes del mundo online: «Ultima Online», «Everquest» y «Dark Age of Camelot». La competencia es máxima y la verdad es que los tres merecerían ser los reyes del ranking, por su calidad y su excepcional concepto de juego. Pero sólo uno puede ocupar el primer puesto, y estos últimos meses ese campeón no ha sido otro que «Dark Age of Camelot», quizás por ser el de más reciente aparición y gozar de una aceptación tan rápida como la que ha tenido. Destacamos, en cambio, el descenso de «Diablo 2» por culpa de los problemas de Blizzard para evitar las trampas de algunos jugadores desalmados en sus servidores.

■	1- Dark Age of Camelot
■	2- Everquest
■	3- Ultima Online
■	4- Counterstrike
▲	5- Anarchy Online
▼	6- Diablo 2
■	7- World War II Online
▲	8- Unreal Tournament
▼	9- Quake 3

■ SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA

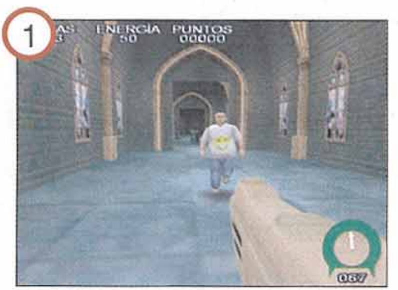
The 3D Game Maker

Tu «Quake» en diez minutos

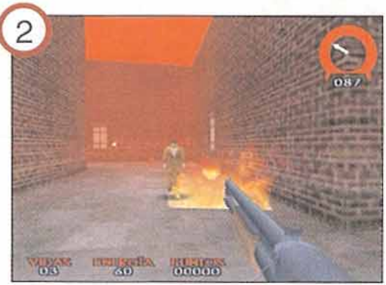
«The 3D Game Maker» es un creador de juegos en 3D que permite diseñar arcades en primera y tercera persona, plataformas, carreras de coches, y otras variantes, sin necesidad de saber programar. Bastan unos cuantos "clics" para obtener doce mil millones de juegos diferentes.

The 3D Game Maker» apuesta decididamente por la facilidad de uso. Cualquier persona puede diseñar juegos de varios estilos diferentes, con la simple ayuda del ratón. (1) (2) (3)

Para que esta sencillez no se convierta en monotonía existen centenares de parámetros que se pueden personalizar. Acciones sencillas como crear un enemigo o definir las características de un arma, exige tomar decenas de decisiones. Es, por tanto, muy complicado explicar cómo crear un juego en tan sólo dos páginas. Por eso vamos a centrarnos en experimentar con ciertas opciones complejas, como crear un nivel y añadir nuestras propias texturas y objetos.



«The 3D Gamer Maker» parece estar especialmente capacitado para crear arcades 3D en primera persona.



Los efectos especiales de explosiones y recogida de objetos alcanzan un nivel casi comercial.

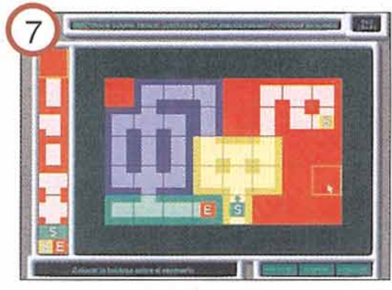
Para probar los ejemplos comentados, es necesario utilizar el programa en Modo Estándar e instalar los nuevos parches, tal como se comenta en uno de los recuadros adjuntos.

DISEÑO DEL ESCENARIO

«The 3D Game Maker» incluye decenas de escenarios predefinidos. Pero lo divertido, claro está, es crearlos nosotros mismos. En primer lugar, debemos crear un juego nuevo, para tener acceso a los niveles. Pinchamos en el icono "Escenarios" y pulsamos la flecha de la derecha, en la lista de categorías –Tiro, Guerra, etc.- hasta acceder al botón "Usuario". (4)

En la ventana izquierda aparece el icono "Nuevo Escenario". Al pinchar en él, se accede a la ventana de creación del nivel. Éste se compone de una rejilla formada por baldosas cuadradas. Cada baldosa tiene un tamaño de varios metros de lado, por lo que es posible diseñar niveles bastantes grandes. El tamaño por defecto es de 8x5 cuadrículas. Para aumentarlo, pulsar la tecla Mayúsculas y añadir filas y/o columnas con las flechas del cursor. Si el escenario excede el tamaño de la pantalla, se puede contemplar a tamaño reducido si se pulsa la tecla Z. (5)

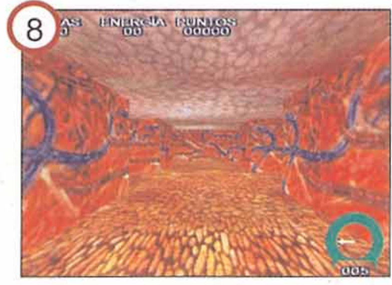
Los niveles se crean uniendo distintos tipos de baldosa, situadas en el lateral izquierdo de la pantalla. Las rayas diagonales marcan la



Ya hemos colocado los puntos de entrada (S), salida (E), y el lugar donde aparecerá el "jefe" de nivel (B), es decir, el enemigo final.

posición de la pared. Por tanto, hay que colocar las baldosas en la cuadrícula, como si de un puzzle se tratara, cuidando de que siempre exista un camino –delimitado por las rayas diagonales– por el que el jugador pueda desplazarse. Una vez colocada la baldosa en el mapa, puede girarse noventa grados pulsando repetidas veces en ella, con el botón izquierdo del ratón. Si pinchamos con el botón derecho, se borra. Cada baldosa puede pertenecer a un gráfico temático diferente –selva, terror, dibujo animado–, seleccionable a través de los botones situados en la parte superior. En el mapa, este cambio de textura se muestra con piezas de distintos colores. En cualquier momento, podemos comprobar cómo está quedando, e incluso recorrerlo, si queremos, en primera persona, pulsando el botón "Ver en 3D". (6)

Cuando hayamos terminado de construir el laberinto, llega el momento de colocar el punto de arranque del nivel (S), el punto de finalización (E), y el lugar donde aparecerá el jefe de nivel (B). Para ello sólo hay que arrastrar los cuadrados que contienen estas letras desde la esquina inferior de la pantalla, al mapa. Obviamente, hay que asegurarse de que existe un camino que conecte el princi-



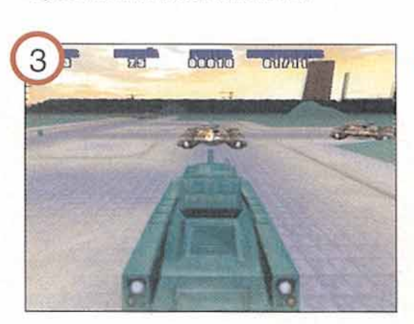
En cualquier momento podemos ver cómo nos está quedando nuestra creación, pulsando en el botón "Ver en 3D" y recorriéndola a nuestro placers.

pio con el final del nivel. (7) Completados estos pasos, ya sólo queda guardar el nivel, con el botón "Aceptar", para emplearlo en próximos juegos. En nuestro ejemplo, lo hemos llamado "Taller". (8)

SELECCIÓN DE LOS OBJETOS

Vamos a incluir dicho nivel en un juego personalizado. Hemos elegido diseñar un arcade 3D en tercera persona, ya que es el que más le pega al programa. En primer lugar, volvemos al menú principal y pulsamos en la orden "Crear Juego". El proceso se compone de varias fases independientes: crear el jugador, los enemigos, los obstáculos, etc. Cada fase se activa mediante la barra de botones situada en la parte superior de la pantalla. Comenzamos pulsando el botón del jugador. Pinchamos en la categoría a la que queremos que pertenezca –Terror, Tiro, Espacio, etc.– y elegimos el personaje que nos representará a lo largo de todo el juego. En nuestro ejemplo, hemos elegido el "Norteño" de la categoría correspondiente a Terror. (9)

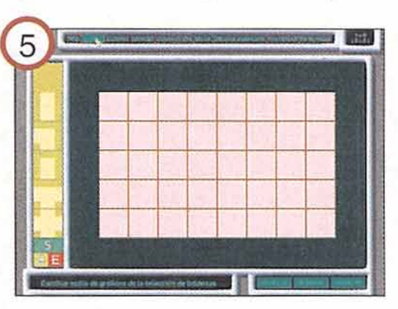
Los siguientes pasos son todos idénticos: debemos resaltar uno o varios objetos de cada apartado, teniendo en cuenta que podemos cambiar de categoría temática en cualquier



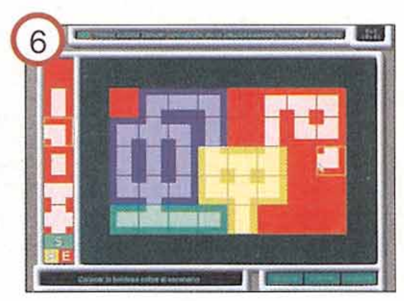
También podemos crear programas en los que pilotar tanques, coches, e incluso naves espaciales.



Al pinchar en el botón "Usuario", accedemos al módulo de creación del escenario.



Una vez decidido el tamaño que tendrá el nivel que estamos creando, hay que diseñar su estructura.



Aquí tenemos el mapa diseñado a modo de ejemplo. Los colores indican los tipos de decorados.


En esta ventana podremos seleccionar al protagonista principal del juego.


Los jefes de final de nivel son muy grandes, y suelen tener un aspecto aterrador.


Es importante colocar botiquines y munición para que el jugador tenga alguna posibilidad de completarlo.


Para crear el juego, vamos a utilizar la fase que en el ejemplo hemos llamado "Taller".


Con el botón "Editar", podremos colocar los distintos objetos que hayamos seleccionado para el nivel.


El cursor muestra una imagen del enemigo que vamos a colocar. Ahora sólo hay que pulsar la barra espaciadora.


Y aquí tenemos el resultado: un terrorífico arcade en 3D. No es «Quake», pero tampoco está nada mal.


Con el editor de texturas puedes añadir tu propia foto a esta tortuga, de una manera muy sencilla.

momento. Por tanto:

-Pulsamos en el icono de Balas del Jugador y elegimos el o las armas que vamos a usar.

-Con el icono Enemigo, elegimos el o los enemigos a los que nos vamos a enfrentar.

-El icono Bala de Enemigo para elegir el armamento de los rivales.

-Gracias al icono Obstáculos escogemos los objetos decorativos: árboles, barricadas, etc.

-Icono de Jefes, para seleccionar el enemigo de final de nivel. (10)

-En Componentes, añadimos botiquines, munición, venenos, etc. (11)

-Por último, pinchamos en el icono de "Configuraciones Globales" para elegir el nivel de dificultad, pantalla de inicio, tabla de récord, fuerza y velocidad del protagonista, etc.

Para cada objeto seleccionado podemos cambiar sus propiedades de inteligencia, tamaño, durabilidad, etc., pinchando en la flecha de color verde asociada a cada ítem. Es importante darse cuenta de que con los anteriores pasos sólo seleccionamos aquello que queremos que esté presente en nuestro juego, pero todavía falta añadirlo. Por tanto, pulsamos en el icono "Escenario", y accedemos a la categoría "Usuario". Aquí estará guardado el nivel creado con anterioridad, que nosotros hemos llamado "Taller". Lo seleccionamos, y pulsamos en la flecha verde de la esquina inferior derecha, llamada "Mostrar Propiedades", para acceder a las propiedades del nivel. (12)

EDICIÓN DEL JUEGO

Las propiedades mencionadas se dividen en varios apartados –presencia o no de niebla, tipo de sonido, etc.– a los que se accede pulsando en las flechas verdes. Aquí también se muestran los niveles que componen el juego, hasta un máximo de 20. El primero ya lo hemos elegido, "Taller". Para añadir otros, simplemente seleccionarlos en el recuadro correspondiente. Nosotros vamos a centrarnos en modificar el primer nivel, "Taller". Para ello, pulsar en el botón "Editar". (13)

Entraremos en una representación en 3D del juego, desde una perspectiva aérea. Con el ratón podemos cambiar la posición de la cámara. En pantalla se muestra un cursor con forma de cubo, que se utiliza para añadir los objetos anteriormente seleccionados. Si ya hay alguno colocado, podemos quitarlo, o quitar todos; pulsando la tecla de Retroceso se abrirá un menú con varias opciones de borrado. Para colocar los ítems en el mapa, hay que usar las teclas de función: con F2 se añaden enemigos, con F3 obstáculos, y con F4 componentes. Una vez seleccionado el tipo, con las teclas del 1 al 9 se elige el modelo de enemigo, munición, etc. En pantalla se muestra el objeto transparente. Para colocarlo en el mapa, mover el cursor al lugar elegido y pulsar la barra espaciadora. Repetir la operación con todos los enemigos, ítems, objetos decorativos, etc. (14)

Al terminar el diseño del mapa, ya sólo queda salir del editor con la tecla X o ESC y, en la ventana principal, pinchar en el icono "Guardar". En el menú que aparece, elegir "Guardar como juego independiente". El juego se almacenará en un fichero .EXE que puede ejecutarse en cualquier ordenador. (15)

AÑADE TUS TEXTURAS Y MODELOS

«The 3D Game Maker» dispone de más de 500 objetos y 360 texturas de escenarios. Si os parecen pocos, siempre puedes añadir los tuyos. Simplemente, debemos seleccionar el objeto –escenario, enemigo, pistola, componente, etc.– a través de los iconos de la parte superior de la ventana principal, elegir la categoría, y pinchar en el icono de texturas –el círculo blanco y rojo– de cada objeto. En pantalla aparece una ventana con las texturas que componen el ítem. Haciendo un doble "clic" en cada una de ellas, se accede a otro menú. En la nueva ventana puede verse una selección de nuevas texturas. Basta elegir una y pinchar en el botón "Actualizar" para poder pegarla en el objeto que se desee. (16)

También es posible usar texturas creadas por nosotros mismos –por ejemplo, nuestra foto. La única condición es que esté en formato BMP o DDS y color de 16 bit. Para añadirla al juego, pulsar en el botón "Tu propio Bitmap". Sólo queda entonces seleccionar la carpeta donde se almacena. El programa incluye un sencillo editor para recortar y estirar la textura elegida. Por último, se coloca en el lugar que deseemos, en el caso de que el objeto disponga de distintas "pieles", con los botones "Coger imagen" y "Pegar".

Otra posibilidad aún más espectacular radica en añadir nuestros propios modelos en 3D. Éstos deben estar en formato DirectX –extensión X– y estar realizados únicamente con polígonos triangulares. Además, sólo pueden tener una textura por "mesh", y estar orientados en el eje Z. En el FAQ de la web oficial se incluyen todas las reglas.

Si partimos de un modelo de "3D Studio" o similar, hay que convertirlo a DirectX. Para ello, utilizar el programa "3D Exploration", disponible en http://us.righthemisphere.com.

Otras muchas utilidades se encuentran en: http://dbtoolz.50megs.com/

También existen centenares de objetos 3D totalmente gratuitos en:

www.3dcafe.com/asp/freestuff.asp

El archivo final deberá tener extensión X, por ejemplo, MINOTAURO.X. Para usarlo en el juego, entrar en la carpeta OBJECTS\09USER, dentro del directorio donde se ha instalado el juego. Según el tipo de objeto –enemigo, obstáculo, componente–, entrar en la carpeta correspondiente –4Enemy, 8Item–, etc, y crear una nueva con el mismo nombre del objeto. Es decir, si nuestro modelo se llama MINOTAURO.X, guardarlo en la carpeta MINOTAURO. Cuando entremos en el editor, en la categoría donde lo hayamos colocado, aparecerá automáticamente junto al resto.

EPÍLOGO

En esta introducción a «The 3D Game Maker», hemos visto sólo algunas de sus características. Las posibilidades de este creador de juegos son muy numerosas, por lo que conviene visitar con frecuencia su web oficial, tal como se explica en el recuadro adjunto, para acceder a nuevos trucos y secretos. Con un poco de paciencia, los resultados pueden ser muy satisfactorios...

J.A.P.

LA IMPRESCINDIBLE ACTUALIZACIÓN

En un programa de las características de «The 3D Game Maker», donde se manejan miles de millones de combinaciones diferentes, es lógico que los programadores deseen pulir algunos aspectos o añadir nuevas opciones. Por eso es imprescindible instalar todos los parches y actualizaciones que vayan surgiendo. El primero de ellos ya está disponible en la web oficial:

www.the3dgamemaker.com/upgrade.html

La instalación consta de varios ficheros: T3DGMADDITIONS.EXE (5 Megas), T3DGMSPANISHPATCH.EXE (1.4 Megas) y T3DGMSPANISH.EXE (106 Kbs). Hay que descargar los tres y ejecutarlos en ese orden. La razón de tanto archivo es que se actualiza tanto el código del programa como la traducción.

Estos parches corrigen numerosos fallos bajo Windows XP, y añaden nuevas opciones de corte y pegado de texturas, objetos de bonus, más personajes en pantalla, etc.

«3D Game Maker» también permite actualizar a través de Internet los objetos, texturas y escenarios empleados para crear los juegos. Para añadir el nuevo material a tu base de datos, pulsa el botón de "Web" en la categoría de juegos, dentro del programa: se mostrará un menú con las posibles opciones de actualización que se encuentren disponibles en ese momento.

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Este mes estamos de enhorabuena. Más que nada porque nos hemos encontrado, por fin, cara a cara, con el impresionante «Command & Conquer: Renegade», y nos ha gustado tanto que hemos estado todo el mes jugando sin parar... y el resultado ha sido un extenso punto de mira y una completísima guía para el modo online, que esperamos os sea útil. «C&C: Renegade» destaca en todas sus facetas de juego, pero, sin duda, la más interesante será la del modo multijugador, que hará, si nos permitís la expresión, "reventar" la red de redes. Siguiendo con la acción nos encontramos con el excepcional «Serious Sam 2: The Second Encounter», algo así como la reencarnación de «Duke Nukem»... y con eso, probablemente quede dicho todo, ¿no? Bueno, nos explicaremos un poco más: tiene todo lo bueno de su antecesor y es igual de difícil y luce un excepcional motor gráfico, el "Serious Engine", que no tiene nada que envidiar a los de las grandes compañías. Por lo demás, quitando la nueva joya de Sid Meier, no tenemos demasiada originalidad este mes: expansiones, juegos de estrategia, rol, un nuevo título de Star Wars, y la aventura gráfica de época. No se puede decir, al menos, que no haya variedad.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen equilibrio entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

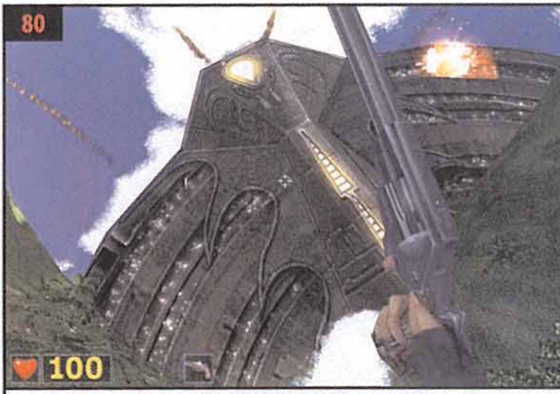
80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescindible en toda buena colección.

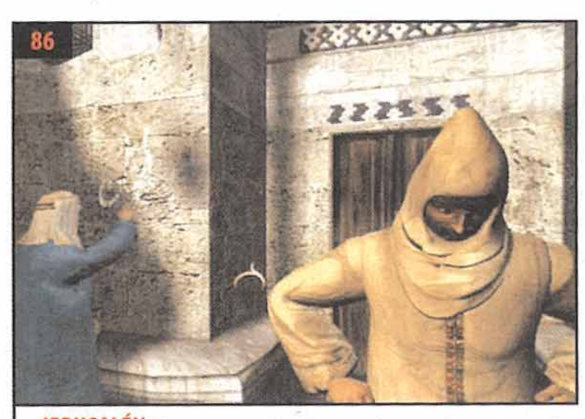
100 ¿Existe el juego perfecto? Quizá se está muy cerca de poder verlo...















COMMAND & CONQUER RENEGADE

En 1995 Westwood Studios convirtió el género de la estrategia en tiempo real (hasta ese momento más bien minoritario) en uno de los géneros más prolíficos y explotados de la moderna historia del videojuego. Desde entonces, el concepto iniciado por «Command & Conquer» ha sido copiado hasta la saciedad por todo tipo de compañías (incluida su creadora), y ha llegado a ser uno de los más rentables y productivos para plataformas PC. Han pasado siete años, y Westwood parece dispuesta a revolucionar de nuevo el mercado, apostando por una peculiar mezcla entre su universo «Command & Conquer» y el clásico entorno 3D heredero de «Doom». Tarea harto difícil, a priori.

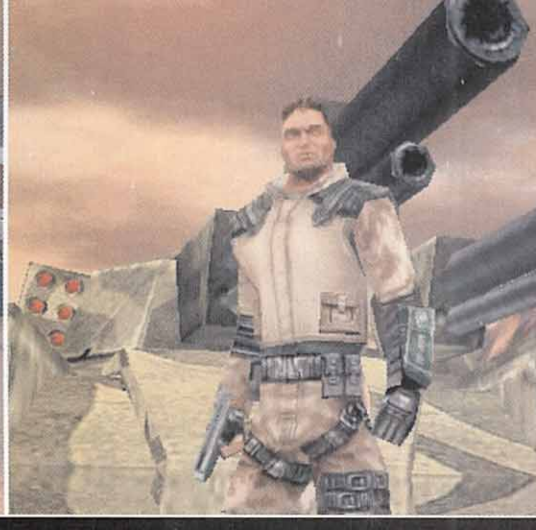
- **CPU:** Intel o AMD a 400 MHz (rec. 1 GHz)
- **RAM:** 96 MB (rec. 256 MB)
- **HD:** 600 GB (rec. 1.2 GB)
- **Tarjeta 3D:** Sí, 16 MB (OpenGL y Direct3D 8.1) (rec. 64 MB)
- **Multijugador:** Sí

Compañía: **Westwood Studios / EA**
Disponible: **PC**
Género: **Acción**

Simplemente espectacular







Cuando el mes pasado analizábamos la versión multijugador de «Command & Conquer: Renegade», nuestra primera impresión del programa no sólo fue de total desconcierto, sino también de absoluto asombro ante lo que era un auténticamente novedoso y frenético sistema de juego por equipos. A los pocos minutos de probar la beta quedamos cruelmente atrapados por la intensidad de los combates de «Renegade», y por ello nuestra primera impresión fue más que positiva, a pesar de no haber podido analizar el juego entero. Sin embargo, no alcanzábamos a imaginar cómo se las apañaría Westwood para introducir elementos innovadores en un mercado tan saturado como es el de la acción 3D, e incluso podemos afirmar que nos dábamos por satisfechos con lo que habíamos intuido que la vertiente online de «Renegade» ofrecería por sí sola.
Pero esta vez, Westwood ha querido ir mucho más lejos, y se ha guardado bajo la manga lo mejor para el final: la verdadera esencia de «Renegade». Y todo con la intención de ganar tiempo al tiempo y poder incluir los cambios y mejoras sugeridos por beta-testers de todo el mundo, de forma que análisis como este se ajusten pixel a pixel con lo que podrá experimentar el usuario cuando el juego vea la luz.
Finalmente la versión definitiva ya está en nuestras manos, y os podemos asegurar que esta vez la impresión no sólo ha sido buena, sino que el modo de juego individual nos ha dejado literalmente con la boca abierta, o lo que es más todavía; nuestra sorpresa se repite una y otra vez cuando iniciamos una nueva partida multijugador o volvemos a revivir algunas de las mejores misiones de la campaña, descubriendo nuevos detalles en los que la primera vez no habíamos reparado... pero dejémonos de monsergas y vayamos al análisis de lo que seguramente será uno de los mayores éxitos del año en el mercado de los videojuegos para compatibles: «Command & Conquer: Renegade».

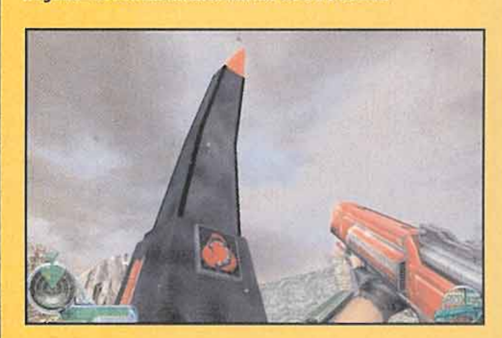
«Renegade» no sólo convence, sino que apasiona. El estilo de juego es frenético e intenso a la vez que intuitivo y desenfadado y nos proporcionará horas y horas de entretenimiento

LO QUE QUEDA DE C&C

El ya mítico «Command & Conquer» no sólo triunfó en su día por ofrecer un sistema de juego ágil y manejable, sino por ciertas características que lo hacían único en su especie. La más destacable de ellas correspondía al peculiar desarrollo de las misiones, sujeto a objetivos principales y secundarios, pero totalmente abierto en la resolución de las mismas, a lo que se añadían unos carismáticos vídeos introductorios a pantalla completa y un entorno de lucha entre facciones militares de un universo paralelo al nuestro (GDI y NOD, la Alianza y el Eje, Estados Unidos y Rusia, el bien y el mal en definitiva).
Pues bien, lo creáis o no, todas estas bondades se han trasladado intactas a «Renegade», y lo que es más importante to-

¿OTRO ARCADE 3D?

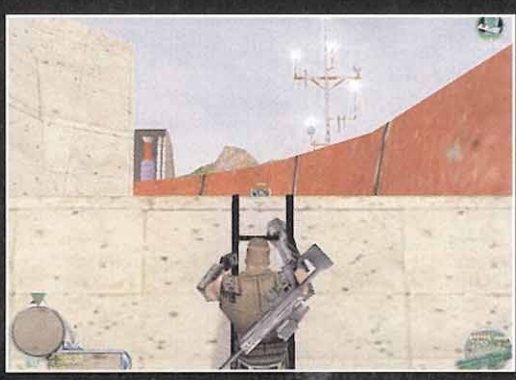
Es evidente que «Command & Conquer: Renegade» no es una aventura 3D, ni un juego de estrategia en tiempo real. La perspectiva y el entorno de juego está tomada directamente de arcades FPS al más puro estilo «Unreal» o «Quake», pero su desarrollo tampoco encaja exactamente dentro de este grupo. Así pues, ¿qué demonios es «Renegade»? Está claro que no representa un nuevo género en sí mismo, pero sin embargo dispone de elementos suficientemente originales como para ser considerado un juego con su estilo y reglas propias, lo que ya de por sí lo convierte en un producto diferente y atractivo. Queda claro pues que Westwood no teme la competencia directa con grandes éxitos como «Return to Castle Wolfenstein» o «Medal of Honor: Allied Assault», porque «Renegade» es sencillamente harina de otro costal.







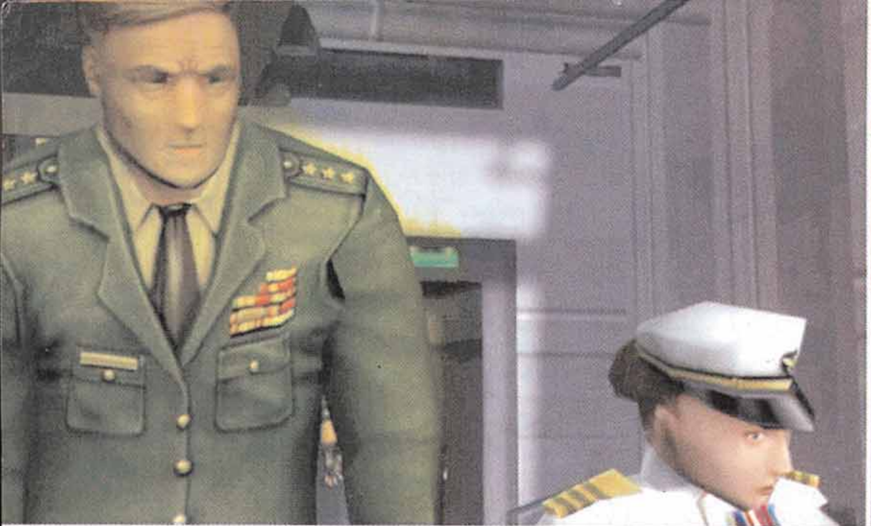
Westwood sigue fiel a su idea original, mostrándonos la intensidad de los combates desde la primera misión.



Para aquellos que odian la perspectiva en primera persona, se ha incluido la posibilidad de cambiar la vista a tercera persona, algo realmente útil.



«Renegade» no es un juego de puzles, pero algunas situaciones requieren varias acciones concatenadas en un orden concreto.





RENDIMIENTO OPTIMO

No es lo habitual, pero lo cierto es que «Renegade» funciona a las mil maravillas en la mayoría de PCs equipados con un procesador decente y una tarjeta 3D de gama baja, lo cual alegrará a todos aquellos que se resisten a actualizar su equipo cada seis meses. En realidad, basta con un Athlon o un Pentium III a 600 MHz y una Voodoo3 (o similar) para que el juego se ejecute con suavidad, siempre y cuando la resolución escogida no sea elevada o no se seleccionen determinadas opciones gráficas. Eso sí, para disfrutar de los efectos visuales más espectaculares será necesaria una tarjeta de vídeo con un chipset potente (Kyro II, GeForce2), mientras que para resoluciones por encima de 800x600 con todas las opciones gráficas activadas será imprescindible un procesador por encima del GHz, así como gran cantidad de memoria.





davía, se han ampliado en detalle conforme la tecnología 3D permite, hoy por hoy. Eso significa, traducido a efectos prácticos, que los escenarios son gigantescos, preciosistas y totalmente practicables, las bases enemigas son una representación fiel de lo que antes veíamos "desde arriba", mostrando majestuosas construcciones militares, fielmente defendidas por cientos de efectivos de infantería, vehículos y torres de defensa, y la variedad de las misiones tan sólo es superada por la libertad de movimientos que se nos concede para completarlas a nuestro antojo. Casi nada.

Finalmente, con la versión completa del juego en nuestras manos, os podemos asegurar que el modo de juego individual nos ha dejado con la boca abierta

El juego se basa en un sistema de objetivos principales y secundarios que deberemos cumplir en un orden generalmente aleatorio, ya que seremos nosotros quienes decidamos el camino a tomar para completar con éxito cada misión. Si nos limitamos a seguir el radar de objetivos obtendremos los mínimos para saltar al siguiente nivel, pero si preferimos retos mayores, podremos aumentar nuestros méritos y entretenernos todavía más buscando tareas secundarias o terciarias, alargando sustancialmente la experiencia de juego.

EN LA LÍNEA DE FUEGO

Lo de ver todo lo que sucede en la batalla "desde arriba" sin sufrir un solo rasguño se acabó definitivamente, porque en «Renegade» controlamos al commando especial "Havoc" de las fuerzas armadas GDI, así que tendremos que ensuciarnos el traje y recibir el fuego enemigo con la mayor dignidad posible. Nuestra misión consistirá en anular los planes de dominación global de la hermandad de los NOD, enemigos acérrimos del mundo civilizado, con ayuda de las tropas aliadas o sin ellas.

Así pues, combatimos del lado de los "buenos", y aunque en esta ocasión no tendremos oportunidad de optar por el sugerente bando NOD, sí dispondremos de suficientes alicientes como para quedar horas y horas pegados a la pantalla en un variado y frenético carrusel de arriesgadas misiones de diversa índole (asalto, sabotaje, masacre, rescate, etc.).

LA BESTIA DE LA GUERRA

Quién haya soñado de niño con conducir un tanque como el que aparece en la película Tron, quien haya disfrutado como un "enano" masacrando soldados y conduciendo vehículos en el videojuego de CAPCOM «Mercs» o quién haya dibujado una sádica sonrisa en sus labios tras atropellar a varios peatones imprudentes en «Carmageddon» bien puede hacerse una idea aproximada de la sensación que experimentará al manejar un vehículo en «Renegade» porque, efectivamente, todos los "juguetitos" del original tienen su fiel imagen en esta nueva versión. Podemos aseguraros que no hay nada comparable a conducir un tanque mammouth mientras vamos avanzando con firmeza hacia las defensas

Las escenas nocturnas y los lugares oscuros son especialmente peligrosos por la presencia de artilleros y francotiradores ocultos.



El interior de los edificios se expande varios niveles bajo el subsuelo, y a ellos accedemos mediante ascensores automáticos.



En «Renegade» podemos manejar cualquier vehículo que se haya quedado vacío, algo verdaderamente atractivo y original.





enemigas y devastando todo lo que se pone a tiro. Esta es quizás una de las características que más llaman la atención, pero no es la única ni mucho menos. Havoc, nuestro fornido e intrépido héroe, es capaz de manejar cualquiera de las más de veinte armas que podemos encontrar a lo largo de las once misiones de campaña disponibles, lo que a su vez multiplica las posibilidades por mil si tenemos en cuenta que tanto nuestros aliados como nuestros enemigos pueden pilotar helicópteros, hovercrafts, tanques o torretas móviles, conformando todo un apasionante microuniverso «C&C».

INIGUALABLE

«Command & Conquer: Renegade» no va a revolucionar el género de las 3D, pero a buen seguro va a remover sus estructuras más sólidas. Hasta ahora nos habíamos acostumbrado a una tónica de arcades lineales, siempre muy cerrados en su desarrollo, y por consiguiente repetitivos.

Sin embargo, tomando «Renegade» como ejemplo, puede que a partir de ahora empecemos a ver entornos tridimensionales cada vez más abiertos a la voluntad del jugador (siempre y cuando el juego coseche el éxito que se merece).

Sea como sea, «Renegade» no sólo convence, sino que apasiona. El estilo de juego es frenético e intenso a la vez que intuitivo y desenfadado, y lo más importante: proporciona horas y horas de entretenimiento continuado sin tiempo para el descanso, o sea, el ideal de cualquier videojuego que se precie.

En nuestra humilde opinión, Westwood no sólo ha vuelto a la cresta de la ola con este título, sino que ha dado un soplo de aire fresco a un género que (esta vez) no le correspondía, pero sobre todo ha demostrado que sea cual sea la idea, si la base es sólida y el desarrollo profesional, se obtiene una maravilla como «Command & Conquer: Renegade».

Pese a todos los halagos que le hemos dedicado a este juego, y por mucho que le demos vueltas a la cabeza no se nos ocurre un ejemplo que ilustre lo que aquí os contamos de manera mucho más gráfica de lo que lo hacen las pantallas que acompañan a este texto, a no ser que reduzcamos «Command & Conquer: Renegade» al absurdo intentando compararlo con otros títulos. Y es mucho nos tememos que «Command & Conquer: Renegade» es, sencillamente, inigualable.

J.M.

Havoc siempre trabaja solo, pero de vez en cuando no tiene más remedio que colaborar con otros comandos GDI, como estos que podéis ver en la imagen. En cualquier caso, una ayudita nunca viene mal... y estos tipos parece lo bastante duros como para soportar todas las penurias de una misión especial.

TODO EL CARISMA DE C&C

¿Quiénes de los que disfrutaron en su día con «Command & Conquer» no recuerdan a Havoc, el commando con el que debíamos sabotear al bando enemigo en determinadas misiones especiales? ¿O a Kane, el megalómano comandante de las fuerzas enemigas NOD que amenazaba con dominar el mundo? Todos ellos tienen su correspondiente representación en «Renegade», ampliados en detalle y carisma como nunca antes habíamos imaginado, en parte gracias a unos ingeniosos e hilarantes vídeos de transición entre misiones (que poco tienen de relleno), en parte gracias al uso de frases célebres como las que escupe Havoc antes de colocar una carga explosiva en una instalación enemiga ("Got a present for ya!", ¡tengo un regalito para ti!). Además, a «Renegade» no le faltan esos pequeños y sutiles toques de humor con los que a Westwood le gusta impregnar sus productos y que son la guinda perfecta para un juego que es entretenimiento en estado puro.



TECNOLOGÍA:	96
ADICCIÓN:	99

La amplitud y complejidad de los escenarios, la variedad de vehículos, armas, estructuras y unidades enemigas, la calidad de los efectos audiovisuales y el desarrollo no lineal de las misiones son una prueba irrefutable de innovación creativa. La puesta en escena de las secuencias cinemáticas, lejos de ser un adorno, proporcionan ese toque mágico que da carisma y amplitud al universo «Command & Conquer». La dificultad ha sido calibrada de forma que resulte complaciente con el jugador en las primeras misiones y desafiante en las últimas, lo que aumenta considerablemente la jugabilidad.

puntuación total **98**

MULTIJUGADOR

Aunque parezca extraño, lo cierto es que el modo multijugador de «C&C: Renegade» es el que refleja las mayores similitudes con el antiguo «Command & Conquer». Dos bandos, dos bases y multitudinarias batallas de tanques y de infantería. Es algo que sólo puede conseguir Internet... y Westwood, claro.



Para explicaros bien cómo funciona el modo online de «Renegade» es necesario que nos remitamos al modo clásico de «C&C», en el que gestionábamos nuestra propia base y administrábamos todos sus recursos para conseguir tanques y unidades con las que destruir al enemigo. Pues bien, en «Renegade» el sistema es similar; cada equipo (NOD y GDI) cuenta con diversas estructuras que conforman una base completa y funcional. Dicha base deberá ser defendida el tiempo necesario para obtener suficientes ingresos, derivados de la recolección de mineral, de forma que podamos comprar vehículos o unidades avanzadas con las que atacar al bando contrario.

Parece simple, pero como veremos a continuación, sus posibilidades son virtualmente ilimitadas, y ello obliga al jugador a ser tan concienzudo a la hora de determinar una estrategia personal como a establecer una coordinación adecuada con los demás miembros del equipo durante el desarrollo de la partida.

MUERTE AL "EGO"

La vertiente online de «Renegade» va todavía más lejos que cualquier otro título con un sistema multijugador centrado en el combate entre equipos y las acciones combinadas. El jugador no sólo debe actuar de manera consecuente con los intereses de su equipo, sino que debe compenetrarse al 100% con sus compañeros.

Cuando el juego esté disponible en todo el mundo, Westwood pondrá en marcha un preciso sistema de registro de puntuación global que establecerá un ranking de jugadores a nivel mundial. Eso significa que, al igual que en algunos juegos de rol, el "alias" que hayamos escogido para batirnos el cobre por Internet llevará asociado un rango militar basado en méritos, que denotará nuestra caché como jugador de «Renegade» (desde "boy scout" a "comandante supremo") y por el que los demás usuarios nos ofrecerán su confianza o rechazo. Del mismo modo, a través del menú del juego podremos establecer una lista de jugadores "conocidos" con los que solemos jugar en el mismo bando, o en quienes confiamos para concertar partidas cordiales. Así pues, tendremos que aprender rápido para ser útiles en el campo de batalla y lograr méritos suficientes como para no resultar un estorbo. Es evidente que Westwood ha pensado en todo, y tiene muy claro que «Renegade» no es un juego para partidas entre novatos. Algunas acciones individuales pueden echar a perder todo el esfuerzo invertido por un equipo completo en veinte minutos de competición, y por eso es importante reconocer a los demás jugadores como miembros útiles, creando una conciencia comunitaria de cooperación desinteresada, que trata de reflejar ese ranking del que hablábamos antes.

LET'S ROCK!

Probablemente, el primer aspecto que sorprenderá a todo aquél que se adentre en las maravillas de «Renegade» online será sin duda la enormidad de los mapas. Los escenarios no sólo son costosos de recorrer a pie, sino que han sido pensados para crear estrategias de ataque combinadas, y disponen de numerosos puntos de incursión a la base enemiga.

En cuanto comienza una partida, cada jugador debe escoger un rol básico (ingeniero, lanzagranadas, artillero...) con el que mantener a salvo la cosechadora de tiberio mientras esta recoge el mineral suficiente para obtener beneficios y optar a la adquisición de vehículos (asalto, reconocimiento o artillería pesada) o a la contratación de un rol más efectivo (francotirador, ingeniero avanzado, lanzacohetes, soldado invisible, etc.).

Mediante comandos preestablecidos de radio o la opción de chat en equipo podremos comunicarnos de manera efectiva con los demás miembros, de forma que el sistema de actuación sea lo más parecido posible a una estrategia consensuada. Por ejemplo, es posible que un jugador pregunte a otros si desean efectuar una incursión rápida en la base enemiga con un transporte APC. Si los demás individuos responden afirmativamente, entonces nuestro interlocutor se dispondrá a comprar el citado vehículo, y todos los miembros disponibles entrarán en él con la intención de desembarcar en terreno hostil. Como ya dijimos el mes pasado, las posibilidades de juego son infinitas.

HECHO POR JUGADORES

Aunque «Renegade» da la impresión de proyecto cerrado y casi "secreto", en realidad ha sido construido con la ayuda de miles de jugadores de todo el mundo, que a lo largo de más de tres meses han exprimido las posibilidades del juego online para encontrar todos los fallos posibles y obtener una experiencia de juego muy equilibrada entre ambos bandos (NOD y GDI).

De lo dicho podemos dar fe nosotros mismos por ser miembros activos de esa comunidad, y a la vez podemos asegurar que «Renegade» será un producto estable, bien calibrado y calculado al milímetro en la mayoría de sus detalles particulares, lo que evitará que en el momento de su venta se produzcan esa clase de "sorpresas" que sólo un parche de treinta megas puede solucionar.

EN RESUMEN

El modo de juego individual de «Renegade» es todo un compendio de características novedosas y proporciona muchas horas de entretenimiento, pero como todo en esta vida, tiene un final. Sin embargo, «Renegade» online es una experiencia continuada y apasionante, y no cesará mientras la comunidad de usuarios le dé su apoyo. Por eso estamos convencidos de que «Renegade» será un bombazo, y que pronto conseguirá captar miles de adeptos de todo el mundo, dispuestos a combatir por su ejército, ya sea NOD o GDI. Larga vida a Westwood, y bienvenido, «Renegade».

J.M

TIPOS DE CONEXIÓN: Internet y red local (TCP/IP)

JUGADORES: Entre 12 y 36

MODOS DE JUEGO: CnC (Conquista)

TECNOLOGÍA:	96
ADICCIÓN:	99

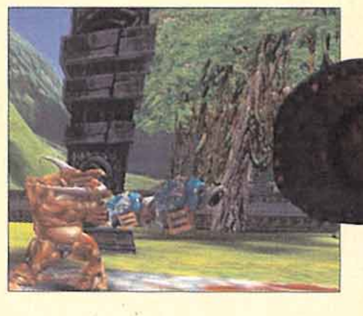
Hasta ahora no habíamos visto ningún juego de acción 3D online que contase con un sistema de bases y vehículos tan perfeccionado y jugable. Las partidas de más de veinte jugadores pueden llegar a ser apoteósicas, sobre todo si ambos equipos cuentan con multitud de tanques pesados. El componente estratégico tiene tanta importancia como en el «Command & Conquer» original, y obliga a coordinar los ataques con nuestros compañeros de equipo.

puntuación

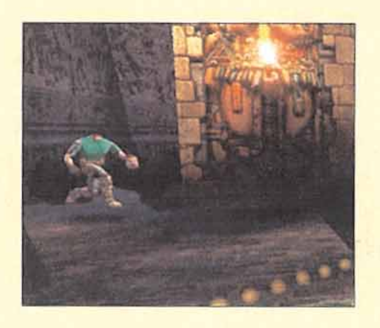
total **99**

Punto de Mira

- Compañía: **CROTEAM / GOD GAMES / TAKE 2**
- Disponible : **PC**
- Género: **ACCIÓN**



Vuelve Sam el Serio, el héroe más chulo desde «Duke Nukem». Esta segunda aventura se llama «The Second Encounter» y es un arcade aún más salvaje, si cabe, que el juego original. Incluye numerosas mejoras tecnológicas que lo hacen más atractivo y espectacular, pero la jugabilidad se mantiene intacta y la dificultad sigue siendo algo así como desorbitada.



CPU: Pentium 300 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 150 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** Sí, red local e Internet (GameSpy)

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	80

Su argumento es una mera excusa y la originalidad brilla por su ausencia. En ocasiones, el jugador se encuentra desbordado ante tantos enemigos. Los gráficos han mejorado y se han implementado nuevos efectos especiales.

puntuación total **80**



Serious Sam 2: The Second Encounter

Diversión brutal

«Serious Sam» fue el primer juego realizado por el equipo de programación Croteam, una arcade jugable protagonizado por un héroe musculoso que tenía como misión limpiar la Tierra de extraterrestres indeseables. A pesar de contar con un argumento casi inexistente, de nula originalidad, y de ser un juego difícil hasta rabiar, «Serious Sam» consiguió desmarcarse de otros títulos tipo «Quake» y hacerse un hueco en el mercado, gracias a su estupenda jugabilidad y a una tecnología digna de elogio. Sin mucha dilación llega «The Second Encounter», continuación en forma de arcade 3D subjetivo de las aventuras de Sam, que hará las delicias de los jugadores más avezados y espantará a los usuarios menos diestros en las masacres informatizadas.

DIVERSIÓN ANTE TODO

Al igual que su predecesor, «Serious Sam: The Second Encounter» sólo busca entretener a aquel que lo prueba. Aquí no encontraremos una buena historia ni complicaciones de ningún otro tipo; «The Second Encounter» es pura acción y diversión inmediatas. El objetivo, descubrir nuevos niveles y matar tantos enemigos como sea posible.

Sam lleva implantado en su cerebro un chip que analiza el medio que le rodea y proporciona datos sobre los puntos débiles de los adversarios que se va encontrando en su camino, así como pistas para solventar los puzzles, que en esta edición cobran una importancia mayor. Aunque «The Second Encounter» es un título pensado para jugadores expertos, los programadores de Croteam han incluido cinco niveles de dificultad, para hacer el producto accesible a todo tipo de usuarios. De cualquier forma, éste es uno de los juegos más difíciles y excesivos de los últimos tiempos. Las hordas de enemigos que nos acosan son numerosísimas y nos veremos obligados a lidiar con distintos tipos de enemigos a la vez. En la primera fase de «The Second Encounter» nos enfrentaremos a enemigos presentes en la tercera fase del «Serious Sam» original, lo que ayuda a hacerse una idea de la dificultad del juego. No es este un título apto para cardiacos, sino sólo para gente con el gatillo fácil y reflejos rápidos.

El arsenal disponible en «The Second Encounter» es de los más extensos que encon-


Las trampas y los puzzles cobran una importancia mayor en esta segunda parte del juego y aportan variedad al desarrollo de la acción.


La motosierra es un arma terrible a corto alcance. Con ella podremos destrozar la vegetación que nos rodea e incluso talar árboles.

El nivel de dificultad es excesivamente elevado, lo que lo convierte en un producto destinado a jugadores expertos


El lanzallamas tiene una enorme potencia: además de a los "malos", quemaremos parte del escenario.


Los modelos de las armas han ganado definición. La luz se refleja en todas ellas de forma bastante espectacular, como se aprecia en la imagen.


El bestiario de enemigos no se ha modificado de una forma sensible en esta segunda parte. En la imagen vemos a un clásico kamikaze.


Las texturas han ganado en calidad, resolución y colorido, merced al duro trabajo de Croteam.s


El número de enemigos es exagerado y la dificultad del juego es extremadamente elevada, incluso superior a la de su predecesor, lo que hace que este título te saque de tus casillass si eres un jugador novato.

El equipo de Croteam ha diseñado un juego superior al original, que consolida a Sam el Serio como una alternativa válida a Duke Nukem

traremos en un arcade tipo «Quake». Hasta 14 armas podremos manejar durante el juego, algunas ya conocidas –lanzagranadas, lanzamisiles, escopetas y ametralladoras– y otras tres completamente nuevas: un lanzallamas, un rifle francotirador y una sierra eléctrica. La motosierra es un arma de corto alcance pero gran poder de destrucción (incluso sirve para talar árboles); el francotirador un arma pesada y lenta, pero de gran potencia de disparo y muy precisa; y el incinerador es una de las armas más poderosas del juego, capaz de reducir a cenizas al enemigo más gigantescos en pocos segundos. Los modelos de las armas han ganado en detalle y espectacularidad, así como las explosiones de los proyectiles.

FASES ESPECTACULARES

«The Second Encounter» incluye doce nuevos mapas en el modo de un jugador. Los alienígenas parecen adorar las pirámides, así que los escenarios están ambientados en aquellos rincones de la tierra donde se encuentran este tipo de edificaciones: Sierra de Chiapas, Valle del Jaguar, Ciudad de los Serpientes, Patio de la Ciudad, El Pozo, Ziggurat, Atrio del Elefante, Patios de Gilgamesh, Torre de Babel, La Ciudadela, Tierra de los Malditos y La Gran Catedral. Todos ellos son muy bellos, están mejor diseñados que los de su antecesor y permiten una elevada interacción, ya que tanto la vegetación como muchos objetos podrán ser destruidos. Los escenarios son grandes pero no demasiado intrincados, complejidad que no se echa en falta en el fragor de la batalla. Los edificios y estructuras que aparecen son colosales, de gran tamaño y espectacularidad. Lástima que no podamos entrar en todas las construcciones, algo que se echa en falta en momentos determinados. Todos los niveles esconden secretos, aunque no exigen una búsqueda demasiado exhaustiva.

MEJORAS TÉCNICAS

«The Second Encounter» ha sido diseñado con una versión mejorada del motor Serious diseñado por Croteam. Las optimización del mismo ha permitido una mayor rápidez de proceso y ha multiplicado el número de polígonos simultáneos en pantalla. Todos los enemigos y objetos son más complejos y están constituidos por un número mayor de triángulos, aunque en algunos modelos –como los kamikazes decapitados– apenas se nota diferencia con el «Serious Sam» original (dicho sea de paso, se han creado pocos enemigos novedosos). Es posible que los programadores hayan sacrificado calidad gráfica de los personajes para permitir la aparición de un número indefinido de ellos. Y es que pocas veces hemos visto tantos enemigos atacando simultáneamente y sin ralentizaciones. La definición y calidad de las texturas ha aumentado, así como la complejidad de los sistemas de partículas, francamente espectaculares y bien realizados. Sin igualar las cualidades del sombreado en tiempo real, los nuevos efectos de iluminación son bastante vistosos –destacan los reflejos sobre nuestras armas– y las explosiones están bien conseguidas.

MODOS DE JUEGO

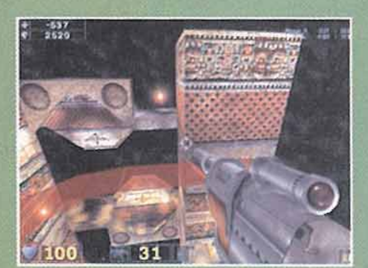
Al igual que su predecesor, «The Second Encounter» incluye varias modos de juego. El principal es el individual, pero también encontraremos un modo multijugador con tres modalidades distintas de juego (Puntuación, Víctimas y Cooperativo) y una opción de pantalla partida para dos jugadores en el mismo equipo. También se incluye una curiosa opción que nos permite personalizar un determinado nivel para una partida rápida y varias demos. Ha desaparecido, sin embargo, la prueba de tecnología incorporada en la primera entrega. Aunque el modo multijugador funciona con los mapas de la campaña, «The Second Encounter» incluye un mod basado en juego por equipos y titulado "Modo a Muerte Muy Distorsionado" que, una vez activado, añade 13 nuevos escenarios que jugar.

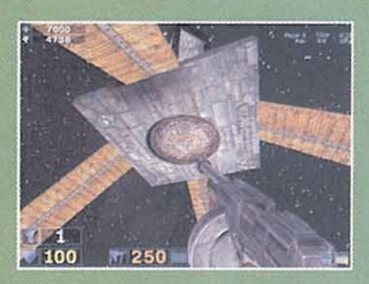
VEREDICTO

«Serious Sam: The Second Encounter» es un buen hijo de su padre. Aunque levemente, supera en todos los aspectos a su antecesor, aporta nuevos escenarios y mucha diversión. Es aún más salvaje y trepidante que «Serious Sam» e incluye novedades como el mod anteriormente mencionado. No obstante, ni la originalidad ni el argumento son sus puntos fuertes. No recomendable para almas sensibles, pero ideal para los jugadores deseosos de emociones fuertes.

I.C.C.

Warped Mod









Pocos son los juegos que incorporan mods -o lo que es lo mismo, nuevas aventuras y escenarios, programados extraoficialmente con el motor del juego original por personas ajenas al equipo de desarrollo-, así que agrada encontrarse con sorpresas como la que esconde la segunda parte de «Serious Sam». «The Second Encounter» incluye un mod programado por un tal Xavier y que responde al curioso nombre de "Deathmatch Warped Mode" (Modo a Muerte Muy Distorsionado).

Por su apariencia, este mod recuerda a juegos como «Unreal Tournament» o «Quake III Arena», ya que está concebido para enfrentar a dos equipos -rojo y azul- en un laberinto cerrado lleno de enemigos y power-ups. Este mod incluye nuevas armas –como el lanzador de discos explosivos activados por control remoto o la Tommy Gun– y nuevos escenarios, muchos de ellos delirantes (La escalera de Moebius o el Monolito desafían todas las leyes físicas habidas y por haber y te volverán completamente loco si no eres capaz de acostumbrarte a la nueva "física" de estos escenarios). El modo de juego único es Capturar la Bandera, aunque puede ser jugado de forma individual o por dos equipos enfrentados.

Punto de Mira

- Compañía: **PIRANHA BYTES**
- Disponible : **PC**
- Género: **JDR / AVENTURA**

Dentro del género del rol, son muy pocos los títulos que han llegado a conseguir algo tan difícil como dar el salto a los gráficos poligonales y hacerlo de forma satisfactoria («Anachronox» y «Summoner» son, tal vez, dos de los ejemplos más notables de esto). «Gothic» llega ahora para aumentar esa ilustre lista, aunque ofrece por momentos diversos problemas de su motor gráfico. Hay que destacar que se han traducido los textos, lo que es un aliciente en el conjunto.





CPU: Pentium 400 MHz • **RAM:** 128 MB • **HD:** 1 GB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	**75**
ADICCIÓN:	**70**

puntuación

La combinación de acción y rol resulta atractiva, pero puede no bastar para los más fanáticos de cada género. El motor gráfico sufre ralentizaciones, si bien ofrece panorámicas espectaculares. El control durante los combates no es todo lo eficaz que sería deseable.

total **70**



Gothic

Original e irregular

«Gothic» es un juego de rol ambientado en un mundo de fantasía. La acción tiene lugar en una mina prisión rodeada por una barrera mágica que permite entrar, pero no salir. Sus habitantes son presidiarios que se han organizado en tres campamentos y que mantienen una tensa paz entre ellos que puede estallar en cualquier momento. El jugador interpreta a un nuevo presidiario recién llegado a este lugar, totalmente desarmado y sin apenas idea de por donde se coge una espada. Su objetivo: sobrevivir, hacerse más fuerte y, en última instancia, hallar la manera de escapar.

BIENVENIDO A GOTHIC

Aunque a partir del segundo episodio el desarrollo del juego es relativamente lineal, el primer episodio (que es larguísimo) ofrece una libertad de desarrollo que no puede sino despertar nuestra admiración. El mundo que «Gothic» presenta es gigantesco, y no pone límites en cuanto a la dirección en la que el jugador puede encaminar sus pasos (con la excepción de no cruzar la antes citada barrera mágica). Enormes áreas de terreno, con sus colinas, bosques, ríos y cañadas, desafían con su vasta extensión incluso al más experimentado de los exploradores. Pero esto que muchos considerarían una virtud, para otros es un serio inconveniente. Recién llegado a la mina prisión, el jugador está poco menos que perdido en mitad de un mundo hostil donde hasta el más débil de los depredadores supone una amenaza mortal. Aventurarse fuera de los tres campamentos es harto peligroso si no se cuenta con un guía que proteja y oriente al jugador hasta su destino, e incluso es posible perderse dentro de un campamento (que, como todo en «Gothic», son enormes) si no se posee un buen sentido de la orientación. Sorprende que los diseñadores del juego no hayan implantado una función de automapa, que hoy en día se da ya casi por obligatoria en los juegos de rol con componente de exploración. Probablemente el propósito de esta decisión ha sido reforzar la sensación de desamparo y de lucha contra un entorno hostil con la que «Gothic» recibe a los jugadores. Pero hay que advertir que la falta de ayudas en este sentido puede ser tan estimulante como frustrante.



Las conversaciones se desarrollan seleccionando de entre una serie de frases predefinidas.



Los hombres de cada campamento tienen su propia organización jerárquica.

Gothic presenta un mundo muy extenso, lleno de personajes y de cosas que hacer, que proporciona muchas horas de juego

UN MUNDO VIVO

La amplitud no es la única característica por la que el mundo de «Gothic» llama la atención, ya que también está dotado de una fenomenal ilusión de realidad. Sus habitantes hablan entre sí y atienden a sus quehaceres diarios (afilar una espada, reparar una choza, cocinar en una fogata...) con independencia de las acciones del jugador. Para realzar la ilusión, hay ciclos de día y noche que afectan al patrón de actividad de los actores, de manera que un mismo individuo podría estar paseándose, descansando en su choza o en compañía de otro personaje según la hora del día en la que se le encuentre. Es un efecto que quienes hayan jugado a «Shenmue» en Dreamcast o a «Legend of Zelda: Majora's Mask» en Nintendo 64 (por poner dos ejemplos bien distintos dentro del ámbito de los videojuegos) reconocerán inmediatamente. Hay que advertir que en «Gothic» el motor principal que lleva la trama del juego adelante con-



En el campamento de Sect sus habitantes se rapan la cabeza y adoran a una misteriosa criatura conocida como el Durmiente. El jugador tendrá que elegir a qué campamento quiere pertenecer.

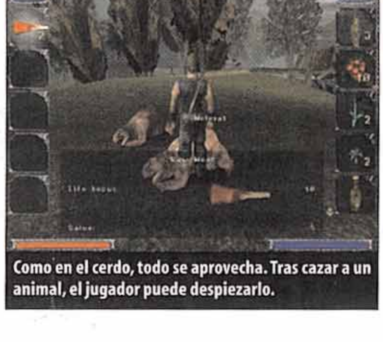


La barrera mágica es una cúpula que envuelve por completo el mundo de «Gothic».

La amplia libertad de acción puede ser tanto una bendición como una maldición, porque es fácil despistarse



El troll es probablemente el bicho más espectacular del juego. De un solo puñetazo te puede dejar KO.



Como en el cerdo, todo se aprovecha. Tras cazar a un animal, el jugador puede despiezarlo.



A menudo, cumplir misiones es la mejor manera de ganar experiencia.

siste en relacionarse con los habitantes de los campamentos: Fulano quiere que vayas a comprarle una espada ornamentada que el tendero no quiere venderle, Mengano que le consigas la receta de una pócima que un gurú vecino guarda celosamente... Esto no significa que no haya que aventurarse al exterior, matar monstruos y explorar algún o que otro calabozo, pero buena parte de la acción tiene lugar tratando de ganarse el respeto y reconocimiento de los lugareños a golpe de duro trabajo y yendo de aquí para allá localizando gente, conversando y haciendo recados. ¿Hasta qué punto es esto atractivo? Digamos que «Gothic» es un juego que recompensa al jugador perseverante y que guarda sus mejores cartas para los que sean capaces de superar las dificultades iniciales.

ASPECTOS TECNICOS

Gráficamente, «Gothic» apuesta por un motor poligonal para representar el entorno y los personajes. Los gráficos son un tanto grises y el modelado y texturización no son precisamente los más detallados que se han visto en un PC, pero teniendo en cuenta las dimensiones del mundo que nos ocupa (que rivalizan con las de «Outcast» y «Ultima IX»), tampoco se le puede pedir mucho más. Es, eso sí, un motor gráfico exigente que, aún en un equipo que supera los requisitos mínimos, sufre de ralentizaciones periódicas. Es cierto que dichas ralentizaciones pueden paliarse en parte rebajando el nivel de detalle, pero es difícil predecir el rendimiento final en un equipo concreto. En el apartado estético, lo mas destacable serían los efectos de luz (los ciclos de día/noche, la luz de las antorchas, el cielo cubierto por la pulsante barrera mágica...) y el modelado de algunos de los monstruos, que es bastante impactante.

En cuanto al sonido, destaca que todas las conversaciones, sin excepción, están dotadas de sus correspondientes voces (en inglés). Las declamaciones pueden omitirse pulsando un botón, pero como no hay subtítulos para adelantarse a lo que los personajes van a decir, no tiene mucho sentido hacerlo, salvo que se esté jugando por segunda vez. El resultado es que el ritmo de juego se ve perjudicado, si bien hay que reconocer que la ausencia de subtítulos favorece a la sensación de inmersión.

En cuanto al sistema de control, recuerda un poco al de «Blade»: al protagonista se le controla con ratón y teclado desde una perspectiva de tercera persona, con la cámara situada detrás de sus hombros. Al apuntar la vista hacia un objeto o personaje interactivo, éste es identificado con un letrero que lo marca como seleccionado. Hasta aquí todo bien. Lo malo es que, a diferencia de «Blade», en «Gothic» el control no está del todo bien implantado cuando llega la hora de combatir: es aparatoso y no responde con la prestancia deseada. Contra un único oponente funciona más o menos bien, pero contra múltiples antagonistas resulta muy incómodo. «Gothic» incluye el manejo de armas a distancia y hechizos, pero una vez más, no podremos disfrutar de esto hasta bien avanzado el juego.

UN JUEGO MUY ESPECIAL

Podría hacerse la reflexión de que los jugadores de rol no están acostumbrados a tener que pelearse en tiempo real, mientras que los de acción se aburren como ostras con las extensas charlas y misiones de viajar de un lado a otro. ¿A quién va dirigido «Gothic»? Pues a un tipo de jugador muy especial, híbrido de acción y rol, que se verá muy agradablemente sorprendido por todas las peculiares características que tiene este título. Y es que en verdad que no todos los días se ven juegos como «Gothic».

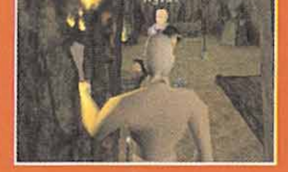
G.P.H.



Pequeños Bugs



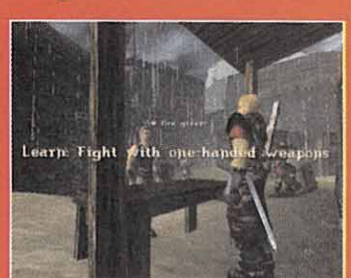




Como en todos los juegos, «Gothic» no está exento de pequeños bugs. Un efecto curioso consiste en que el modelo del personaje pierde momentáneamente sus texturas, pero dura sólo un instante.

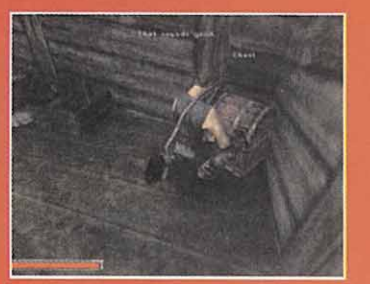
Por último, a veces también ocurre que durante una conversación el cambio automático de cámara escoge un ángulo en el que no se ve nada.

Ganando experiencia



En «Gothic» se utiliza un sencillo sistema de progresión del personaje. Con cada nivel de experiencia se adquieren diez puntos de habilidad, que se usan para recibir entrenamiento en fuerza, destreza o maná. También se puede adquirir la habilidad de combate con armas a distancia, armas de una mano, de dos manos, movimiento sigiloso, robo y acrobacia. Por último, algunas habilidades especiales (como despiezar ciertos animales) no cuestan puntos de habilidad, sólo hay que encontrar a la persona indicada para aprenderlas.

Amigo de lo ajeno



En «Gothic» el jugador puede meterse dentro de una cabaña para robarle sus pertenencias a su dueño, siempre asumiendo que el dueño en cuestión no le vea entrar en primer lugar.

Las pertenencias están invariablemente protegidas en un cofrecillo con cerrojo, que puede descerrajarse con unas ganzúas. El jugador tiene que adivinar la combinación de pulsaciones a derecha e izquierda necesaria para abrir el cofre: si se equivoca en algún momento, tiene que volver a empezar desde el principio.

Cada vez que se falla supone destruir una ganzúa, a no ser que se tenga la habilidad necesaria para conservarla de una pieza. En todo caso, hay un truco muy sencillo para abrir cofres: salvar la partida antes de cada intento y cargar después del error para volver a intentarlo. Fácil, ¿verdad?

Resulta extraño que los programadores no hayan tomado medidas para prevenir este tipo de picaresca; a lo mejor pensaron que los brutales tiempos de carga de las partidas guardadas serían una medida de disuasión suficiente pero nunca se debe infravalorar la codicia humana.

Punto de Mira

- Compañía: **ATD/EIDOS**
- Disponible : **PC**
- Género: **DEPORTIVO/SIMULADOR**



La proximidad de unos juegos olímpicos, aunque "sólo" sean de invierno como los de este año, provoca de manera inevitable la aparición de simuladores que nos permiten emular las hazañas de las estrellas del deporte de todos los países del mundo. «Salt Lake 2002» cuenta, por otra parte, con la licencia oficial del COI, aunque, desgraciadamente y a pesar de su evidente calidad, no podemos afirmar que se haya aprovechado al cien por cien. Un catálogo de pruebas algo más surtido y una adaptación más correcta al PC del interfaz habitual de los juegos de consola y estaríamos hablando de un juego realmente memorable. Por lo menos es divertido.

CPU: Pentium III 450 MHz • **RAM:** 128 MB • **HD:** 500 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (16 MB compatible DirectX 8.0A) • **Multijugador:** Sí (Turnos alternos, pantalla partida)

TECNOLOGÍA:	82
ADICCIÓN:	70

La calidad gráfica es soberbia, como también lo es la sensación de velocidad transmitida. Las seis pruebas incluidas no tardan demasiado en revelarse muy escasas. La mezcla de realismo y arcade dota al programa de una gran jugabilidad.

puntuación

total **75**



Salt Lake 2002

¿Simulador o Arcade?

Entendido exclusivamente como simulador deportivo, «Salt Lake 2002» raya a un nivel bastante alto, pues combina con mucho acierto un gran realismo y una excelente calidad gráfica con una gran carga arcade, mucha velocidad y una buena dosis de adicción. Sin embargo, si tenemos en cuenta que se trata del juego oficial de las Olimpiadas de Invierno, se nos antoja que la licencia no ha sido aprovechada en todas sus posibilidades y que las seis únicas pruebas incluidas son una oferta algo escasa y poco representativa.

SEIS PRUEBAS, SEIS JUEGOS

Las seis pruebas incluidas en el juego son esquí alpino en sus modalidades de descenso y eslalon, snowboard en la modalidad de eslalon, salto con esquís (120 metros), saltos de esquí artístico y bobsleigh a dos. El sistema de control varía con respecto a cada prueba, pero, en general, se nota en todo momento que el título posee una versión para PlayStation 2 de la que hereda un buen número de características, entre ellas, la de controlar todo el juego usando únicamente los cursores y dos botones para realizar acciones especiales. Resulta destacable, eso sí, que la jugabilidad no se resiente por esta sencillez en los controles sino que, antes al contrario, se refuerza, dándole un aire arcade a todo el título



La prueba de salto requiere de una extrema habilidad para mantener los esquís en el ángulo indicado.



La sensación de vértigo y de velocidad es uno de los aspectos más conseguidos de «Salt Lake 2002».

que combina muy bien con la naturaleza rápida e intensa de la mayoría de las pruebas incluidas. Además, a pesar de que tres de las pruebas incluidas implican el descenso de una montaña, las diferencias entre ellas son muy grandes, existiendo toda una gradación desde la velocidad sin apenas límites que tenemos que desarrollar en la prueba de descenso, hasta el extremo cuidado y precisión en los giros que nos exige la prueba de snowboard, siendo el eslalon de esquí alpino un

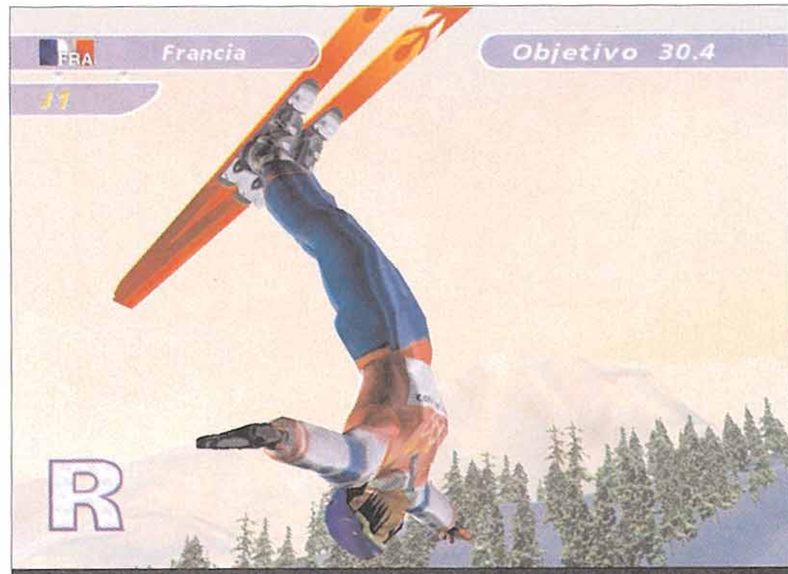
«Salt Lake 2002» hereda algunos aspectos negativos de su versión de PS2, sobre todo en el modo multijugador

término medio entre las dos. Por lo que respecta a las otras tres pruebas, resultan aun más diferentes todavía, ya que mientras que los saltos de esquí artístico se ejecutan pulsando los cursores y los botones en el momento exacto según una secuencia que aparece en el fondo de la pantalla (de nuevo, no puede ser más "consolero"), las carreras de bobsleigh sólo nos exigen que controlemos la dirección a izquierda y derecha para no salirnos en las curvas y los saltos con esquís exigen una cuidada combinación de precisión para regular la separación entre los esquís mientras estamos en el aire con una gran sincronización para establecer el momento exacto de tomar tierra.

Como veis, la oferta de tipos de juego es bastante variada y garantiza que no se producirá una sensación de repetición a la hora de cambiar de prueba, sin embargo, como decíamos antes, no hubiera estado de más que el número de pruebas hubiera sido algo más elevado y que hubiera incluido algunas discipli-


La distancia de visión que alcanza el juego en algunos escenarios, como el de salto, es enorme.

Realismo y diversión se combinan en este simulador para dotarlo de un importante aspecto arcade



La utilización de las cámaras en las repeticiones es bastante buena, y nos ofrecen imágenes que son simplemente espectaculares y que, lógicamente, no podemos disfrutar durante la competición.



Las sensaciones obtenidas en la vista subjetiva son más realistas, aunque el control es muy complicado.


La salida es un elemento fundamental en todas las pruebas incluidas en el «Salt Lake 2002».



El juego ofrece hasta cuatro vistas diferentes, desde la primera persona, hasta este punto de vista superior.

nas clásicas de los deportes de invierno, como, sin ir más lejos, el patinaje, que están dolorosamente ausentes. Afortunadamente, este reducido catálogo de pruebas se complementa con la inclusión de cuatro modos de juego que nos permiten enfrentarnos a ellas de varias formas diferentes. Así, el modo Olímpico es el que más fielmente reproduce el desarrollo de los Juegos, y en él hemos de enfrentarnos de manera sucesiva a las diferentes pruebas hasta alzarnos con la correspondiente medalla. El modo Torneo es similar a éste, pero introduce para cada prueba hasta cuatro mangas o eliminatorias que hay que superar de manera consecutiva. El modo Clásico es una versión arcade del juego en la que contamos con tres vidas para enfrentarnos a todas las pruebas mientras intentamos rebajar las marcas impuestas por el ordenador. Por último el modo Forma Libre es un modo de entrenamiento en el que podemos competir una y otra vez para mejorar nuestras habilidades.

Hay que destacar que los dos primeros modos permiten entablar competiciones multijugador en el mismo PC, aunque la competición de snowboard es la única que permite jugar a pantalla partida mientras que en las demás hemos de jugar de manera alternativa y comparar tiempos y/o puntuaciones.

Precisamente en este modo multijugador se encuentra uno de los peores fallos del juego y es que la adaptación del sistema de PlayStation 2 se ha hecho de forma tan directa que el número de jugadores se ha limitado a cuatro y además cada uno debe contar con un dispositivo de control propio (teclado o pads) incluso a pesar de que la competición se realiza de forma sucesiva.

ATENCIÓN POR EL DETALLE

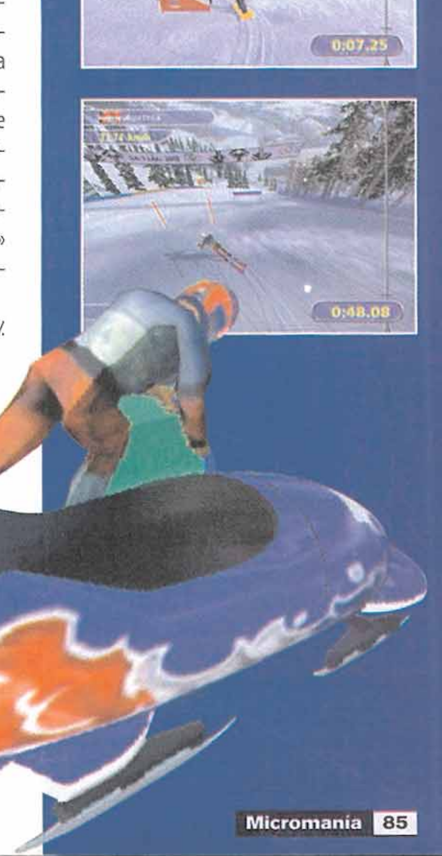
Sin ningún lugar a dudas la característica más interesante de «Salt Lake 2002» es su apartado técnico, tanto por la impresionante calidad de sus gráficos como por la excepcional ambientación de la que hace gala. Así, el motor del juego combina una enorme distancia de visión con una velocidad desorbitada y todo ello, además, sin el menor asomo de "popping", ese fallo que hace que objetos lejanos, cómo árboles o montañas, aparezcan de repente sobre el escenario. Esto hace que, en determinadas pruebas como el descenso o el salto, la sensación de velocidad sea simplemente impresionante, algo que, por otra parte, resulta imprescindible en un simulador de esquí.

Igualmente, «Salt Lake 2002» alcanza un elevado nivel de detalle, tanto en lo referente a los escenarios, que aprovechando la licencia oficial reproducen con gran precisión las localizaciones reales en las que se desarrollarán las Olimpiadas, como en los propios deportistas, en los que además se ha empleado una técnica de captura de movimientos que los dota de un excepcional realismo y naturalidad. Si a esto le añadimos unos efectos luminosos de enorme calidad, así como la posibilidad a la hora de jugar de alternar entre el día, la tarde y la noche, o entre un cielo despejado y una nevada copiosa, parece claro porque decimos que la ambientación es uno de los puntos fuertes del juego. En este sentido resulta también muy importante el apartado sonoro, con una música realmente marchosa, aunque eso sí, quizá demasiado "trepidante" para los gustos del usuario de PC, unos efectos de sonido de gran calidad, como el viento, el ruido de los esquís o incluso la respiración del personaje, y unos comentarios de los locutores, bien traducidos al español, que aunque se repiten bastante contribuyen a aumentar el realismo de la simulación. No obstante, a pesar de todo su realismo, que es mucho, «Salt Lake 2002» no puede ocultar que posee una importante parte de arcade, ni su gran similitud con la versión de consola. Si este aspecto no te preocupa y te interesan los deportes de invierno, «Salt Lake 2002» te ofrecerá una experiencia interesante y divertida aunque no demasiado duradera.

J.P.V.

Noche y Día

Para cada prueba «Salt Lake 2002» incluye un único escenario, ya sea la ladera de una montaña, un gigantesco trampolín de 120 metros o una pista de bobsleigh. Esto, que podría introducir un factor de monotonía en el juego se compensa en gran medida gracias a la posibilidad de alternar las condiciones horarias y climáticas en todos los modos salvo en el Clásico. Así, a la hora de jugar podemos elegir si queremos hacerlo al mediodía, con abundancia de luz, al atardecer o directamente por la noche. Igualmente, podemos optar entre un cielo claro y despejado o varios grados de nubosidad. Por último, también existe la opción de competir bajo una nevada, más o menos copiosa dependiendo de nuestras preferencias. Estas tres opciones, combinadas, dan lugar a una enorme variedad de escenarios posibles y, aunque es cierto que directamente no tienen ninguna influencia sobre la jugabilidad, en realidad tiene muy poco que ver competir a plena luz del día con hacerlo de noche y bajo una feroz nevada.



Punto de Mira

- Compañía: **ARXEL TRIBE / CRYO**
- Disponible : **PC**
- Género: **AVENTURA**



Tras el irregular «Pompeya», Cryo retoma los viajes de Adrian Blake, en la segunda parte de la trilogía, que ha sido bautizada con el título de «Jerusalén». El explorador que protagoniza la serie tendrá esta vez que buscar a la mujer amada en la ciudad Tres Veces Sagrada, en la que los conflictos y las traiciones entre los fieles de las 3 religiones –la cristiana, judía y musulmana– están a la orden del día.

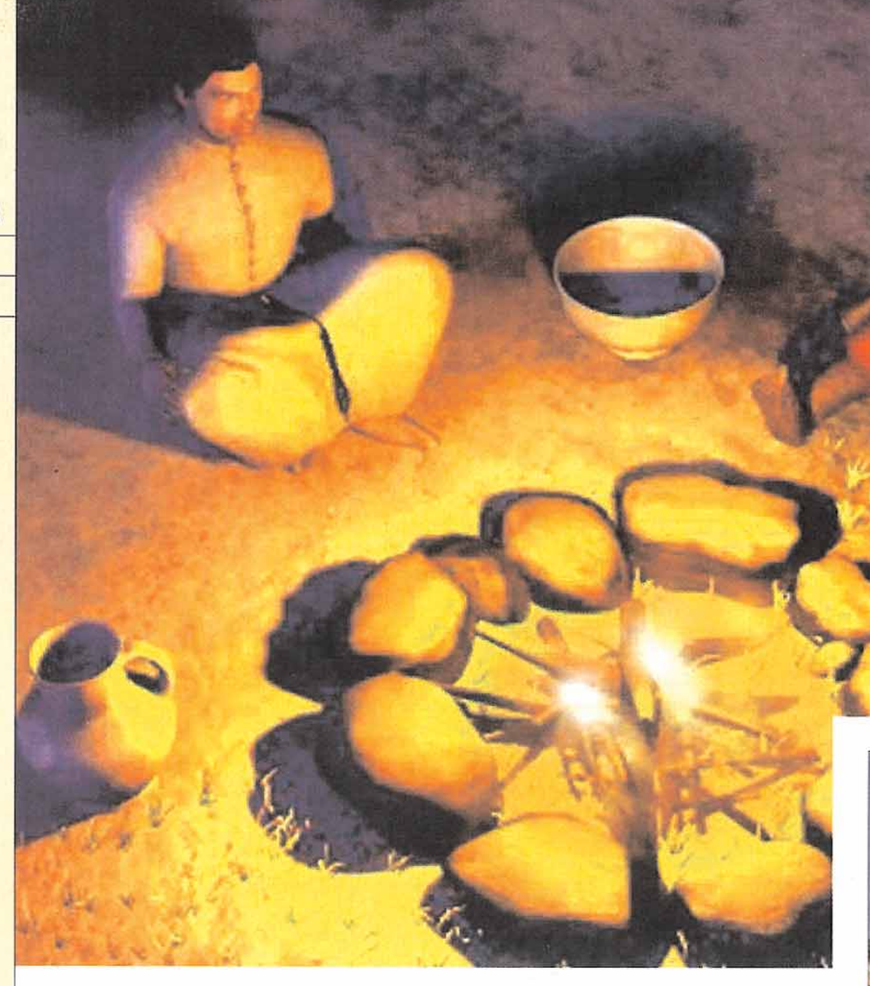


CPU: Pentium II 350 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 414 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	70

El buen oficio de Arxel Tribe dentro del género de las aventuras gráficas, da como resultado un juego sólido y desafiante. Los gráficos y la música son correctos; el argumento es atractivo, pero el sistema de juego no ha variado en la última década. El género exige un poco más de innovación.

puntuación total **70**



Jerusalén

Correcto y sin novedades

Hace algo más de un año, Cryo anunció la realización de una trilogía de aventuras gráficas protagonizadas por Adrian Blake, un explorador de principios del siglo XX que se ve atrapado por una maldición de una vengativa diosa. Un día antes de la boda, su novia Sofía desaparece de forma misteriosa. Adrian Blake tendrá que realizar varios viajes en el tiempo para seguir la pista de su amada, al mismo tiempo que visita exóticos lugares y resuelve numerosos enigmas. El primer juego de la trilogía, «Pompeya», llevó al infortunado Adrian hasta la mítica ciudad romana, unos días antes de la erupción del Vesubio. Al final del juego, Adrian volvió a perder el contacto con su amada. Sin saber cómo, despierta en mitad de un oasis, a unos pocos kilómetros de la mítica ciudad de Jerusalén, en el año 1552. Es la época de máximo esplendor de Suleimán el Magnífico, en pleno auge del imperio otomano, uno de los escasos periodos en los que las tres grandes religiones han convivido en paz en la conflictiva ciudad sagrada. Pese a continuar la trama de «Pompeya», «Jerusalén» es un juego independiente que puede disfrutarse sin haber probado el anterior.

Al contrario que otros títulos, como «Atlantis III», el cambio de pantalla es instántaneo, y el giro de cámara rápido y suave


El icono del reloj de arena de la esquina superior indica que tenemos un tiempo limitado.

HISTORIA Y LEYENDA

Como es fácil sospechar, esta rocambolesca fábula de los viajes en el tiempo no es más que una excusa de Arxel Tribe para desarrollar un argumento ambientado en tres ciudades míticas: Pompeya, Jerusalén y... un tercer destino aún por anunciar.

La simpleza de esta introducción no debe dar lugar a engaño: la trama de cada episodio es atractiva, plagada de giros inesperados e historias que mezclan las leyendas con la realidad. En el aspecto documental, Arxel Tribe ha recibido la ayuda de la Reunión de Museos Nacionales franceses, y de varios investigadores especializados, para mostrar una representación fidedigna de cómo era la vida y costumbres en la ciudad de Jerusalén, hace 500 años. Así, podremos visitar lugares míticos como el Santo Sepulcro o la Sinagoga Ramban, y conocer cómo convivían culturas tan diferentes.

Pese al obvio componente educativo que envuelve todo el juego, Arxel Tribe se ha preocupado de incluir elementos fantasiosos para añadir emoción e intriga al argumento. Mientras visitamos tan legendaria ciudad, tendremos que rescatar a una princesa árabe y enfrentarnos a un astuto "visionario" que ha anunciado el fin de las tres religiones, y la llegada de un nuevo credo.

La vista libre nos obligará a explorar los lugares elevados, o el propio suelo, para encontrar objetos.


Las escenas de video son muy abundantes, pero de escasa duración, por lo que ayudan a ambientar.

CRYO SABE LO QUE HACE

La experiencia de Arxel Tribe en el subgénero de las aventuras en primera persona, da como resultado un juego muy equilibrado. Los principales aspectos técnicos están resueltos con solvencia, aunque nunca llegan a sorprender. Los



Aunque este título es quizá, de los más adictivos e interesantes, que hoy por hoy ofrece el catálogo de Cryo, se echa de menos un poco de renovación de una forma de hacer juegos que tiene ya diez años.



La hermosa hija del Gobernador de Jerusalén ha sido secuestrada. Blake se ofrece para rescatarla.

El hecho de que algunos acertijos puedan resolverse en cualquier orden, reduce los atascos



La ambientación de «Jerusalén» es magnífica. Toda la ciudad se ha recreado con el máximo rigor.



Como en toda aventura gráfica que se precie, las conversaciones son abundantes.



Diversos mapas aéreos de la ciudad se utilizan para acceder rápidamente a los principales edificios.

gráficos prerrenderizados muestran unas texturas certeras en la recreación de los edificios, pero los rostros de los personajes son poco detallados y los movimientos demasiado robóticos. La resolución de 640x480 se nos antoja algo corta, si el juego se visiona en un monitor de 17 pulgadas. Pese a ello, la calidad gráfica es muy aceptable, tal como puede observarse en las fotos adjuntas. La ambientación mejora notablemente gracias a las melodías tradicionales de cada cultura, el sonido en 3D, y el doblaje de las voces al castellano.

Para resolver el juego, «Jerusalén» utiliza el clásico sistema de avance pantalla a pantalla, con la posibilidad añadida de girar la vista en cualquier dirección. Al contrario que otros títulos como «Atlantis III», el cambio de pantalla es instantáneo, y el giro de la cámara rápido y suave, incluso en ordenadores poco potentes. Se echa de menos, eso sí, la posibilidad de cambiar la velocidad de dicho movimiento, así como una mayor animación en los escenarios. Por suerte, los videos no interactivos donde se muestra al protagonista desde una cámara exterior son muy abundantes, y no demasiado largos, para no cansar, lo que elimina esa sensación de no ver las acciones que realizamos, tan común en las aventuras en primera persona.

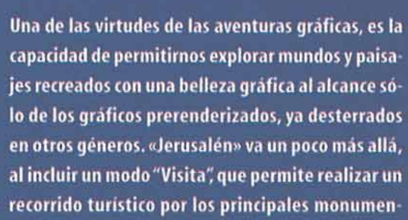
AGRADABLE Y ACCESIBLE

Tras probar, en los últimos meses, títulos como «Atlantis III», «La Leyenda del Profeta y el Asesino» o «Myst III», «Jerusalén» sobresale por su ajustada jugabilidad. Todo está pensado para mantener la atención del jugador: Las conversaciones se dividen en numerosos apartados, resaltando en color marrón aquellas que son opcionales, para no aburrirnos con largas charlas; los puzzles y los típicos juegos de mesa –casi siempre ilógicos y enrevesados–, que pueblan este tipo de juegos, aquí son muy escasos y perfectamente lógicos, recayendo todo el peso de la trama en la búsqueda y uso de objetos, así como en las conversaciones. Además, casi siempre existen dos o tres acertijos que pueden resolverse en cualquier orden, lo que reduce los atascos y las frustraciones. Esto da como resultado uno de los juegos más amigables y divertidos del catálogo de Cryo.

Por supuesto, «Jerusalén» no carece de defectos: los gráficos son adecuados pero no espectaculares, la aventura no es demasiado larga, y el aspecto y sistema de juego no ha variado con respecto a las primeras aventuras en primera persona de hace más de una década. Es una forma de jugar que funciona y tiene fieles seguidores, pero Cryo debería plantearse arriesgar un poco más, e introducir algún tipo de innovación. Para los más puristas, «Jerusalén» es una de las mejores aventuras gráficas en primera persona que puede encontrarse hoy, y también, en cierto modo, una lección de tolerancia en estos tiempos convulsos: el juego nos enseña que hubo una época en donde las tres grandes religiones convivían en paz pues, como la historia demuestra, todas ellas comparten Dios, profetas e ideas. Decenas de personas mueren todos los días por no recordar esto.

J.A.P.

Turismo virtual





Una de las virtudes de las aventuras gráficas, es la capacidad de permitirnos explorar mundos y paisajes recreados con una belleza gráfica al alcance sólo de los gráficos prerrenderizados, ya desterrados en otros géneros. «Jerusalén» va un poco más allá, al incluir un modo "Visita", que permite realizar un recorrido turístico por los principales monumentos de la ciudad: El Santo Sepulcro, la Sinagoga de Rambán, la escuela islámica Tankyzzija y otros parajes. En este modo, podemos visitar los mismos escenarios del juego, excepto que no aparecen los personajes secundarios, y todos los lugares están abiertos al público. Los monumentos están recreados hasta el último detalle, aunque se echa de menos la presencia de un guía o de "puntos activos" en los escenarios, que ofrezcan explicaciones de los lugares y la historia asociada.

Educación Divertida



Mezclar a partes iguales educación y diversión en un juego de ordenador, es una tarea complicada. Por suerte, Arxel Tribe ha conseguido fusionar de forma magistral los datos históricos con el propio juego. Dejando a un lado la perfecta recreación de los escenarios, el argumento es una sabia mezcla de fantasía y realidad, pues al mismo tiempo que visitamos sinagogas, mezquitas, o el Santo Sepulcro, y hablamos con imanes o rabinos, tendremos que seguir la pista a un escurridizo ladrón que ha robado la Daga de Abraham, y secuestrado a la hija del Gobernador. Todo ello, con la amenaza del Fin del Mundo y una oscura profecía como telón de fondo. En las conversaciones, las frases en color marrón hacen referencia a cuestiones culturales que no son necesarias para completar el juego, pero que enriquecen el argumento. En muchos casos, el propio interlocutor se ofrecerá como guía, y nos mostrará los secretos de los lugares emblemáticos de Jerusalén. De nosotros dependerá el centrarnos en descubrir al ladrón, o dedicar unas cuantas horas adicionales a visitar los principales monumentos de la Ciudad Sagrada. Una enciclopedia con decenas de términos nos ayuda a aclarar cualquier duda.



Punto de Mira

Compañía: **MAXIS / ELECTRONIC ARTS**

Disponible : **PC**

Género : **ESTRATEGIA**

Diseñar y gestionar un campo de golf es el objetivo de este nuevo portento del maestro Sid Meier, que ha sabido reunir en un mismo programa el inconfundible estilo "como la vida misma" de «Los Sims» con la depurada estrategia de creación y control que siempre caracteriza a todos sus productos, y que tienen como factor común una adicción tan irrefrenable que poco importa que técnicamente estemos en las antípodas de la aceleración 3D, tan de moda por otra parte en estos tiempos.

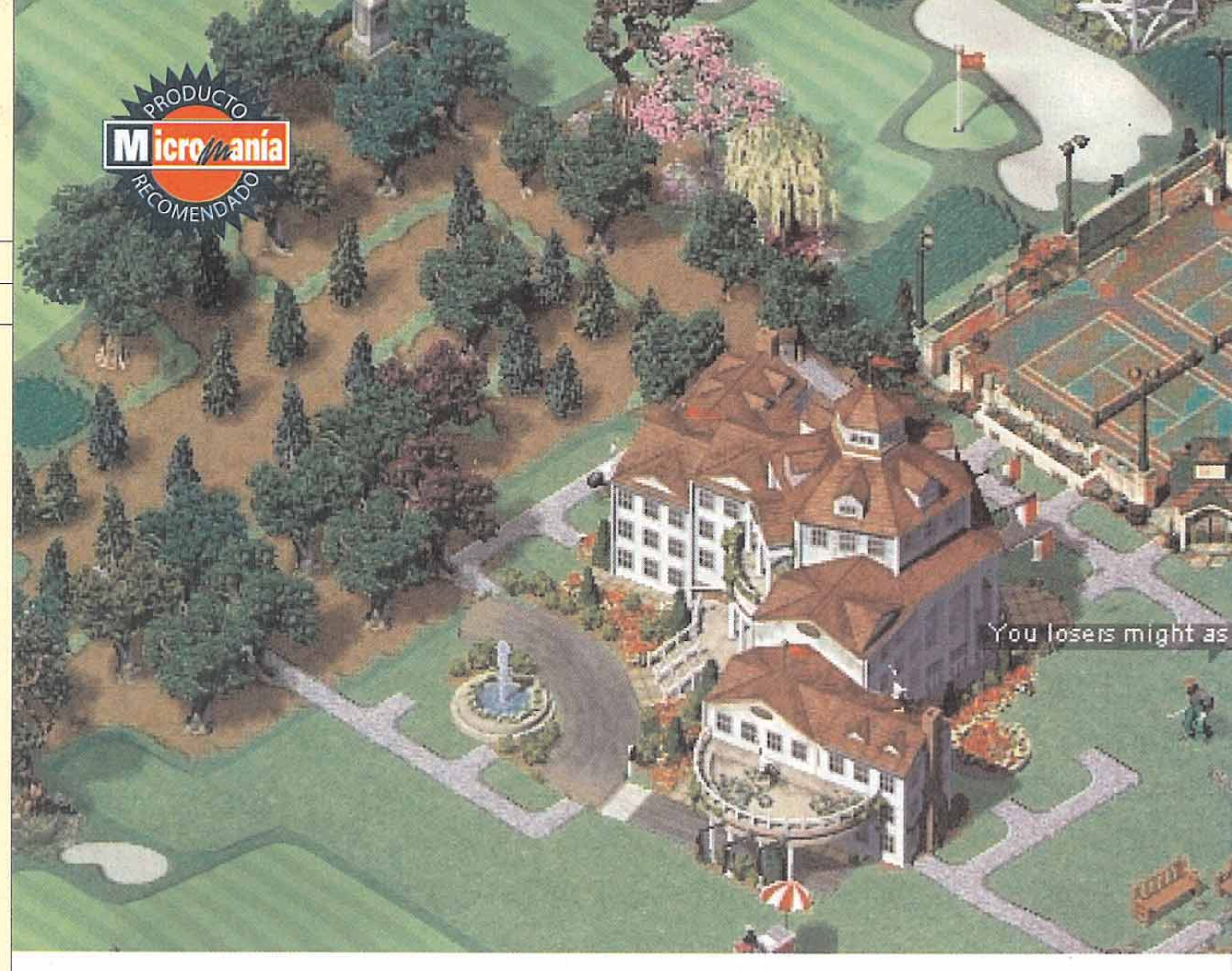


CPU: Pentium II 333 MHz (rec. Pentium III a 500 MHz) • **RAM:** 64 MB (rec. 128 MB) • **HD:** 1.3 GB (rec 3.5) • **Tarjeta 3D:** Sí, 16 MB (rec. 32 MB) • **Multijugador:** Sí

TECNOLOGÍA:	50
ADICCIÓN:	90

Los conocidos e irreverentes sims aportan un toque de vivacidad a la muy entretenida labor de diseñar y gestionar un campo de golf. Gráficamente está muy lejos de los estándares actuales, aunque en realidad no son necesarias las tres dimensiones. Se agradece la posibilidad de jugar al golf activamente, y la competitividad entre los campos y los jugadores invita a mejorar continuamente.

puntuación total **88**



Sid Meier´s Sim Golf

Original y grande

Por muchos juegos inolvidables que haga, Sid Meier nunca dejará de sorprendernos. Unas veces es por un concepto de juego tan gigantesco en sí mismo que da pie a la legendaria serie «Civilization», mientras que en otras, como es el caso que ahora nos ocupa, demuestra tener un incomparable talento para entusiasmar al jugador con una retahíla de acciones que abarcan tal gama de personajes, entornos y acontecimientos que será inevitable sumergirse en un mundo virtual tan original como adictivo.

CONCEPTO GENIAL

El objetivo no es otro que diseñar un campo de golf partiendo de la casa club.

La primera decisión es elegir el lugar donde se emplazará nuestro campo, pues el tipo de superficie, la topografía y el hábitat determinarán la tipología de la vegetación y factores tan decisivos como la climatología. De esta forma, no es lo mismo elegir Escocia, con grandes superficies verdes que casi no requieren irrigación, pero sí una legión de jardineros, que la zona sur de España, un terreno seco donde tendremos que invertir más en el riego, gasto que se compensa con la disponibilidad de más días para jugar que en Escocia, por obvios motivos climatológicos.

Además, monumentos históricos como castillos o estatuas influirán en el grado de interés de los jugadores. Tampoco hay que olvidar el hábitat de la zona, pues las especies animales autóctonas (cocodrilos, ovejas o "correcaminos", entre otras) afectarán a la supervivencia no sólo de la hierba de los hoyos, sino incluso de los propios golfistas si se nos ocurre poner un green en la zona de subsistencia de un depredador peligroso.

El punto de partida es la creación del primer hoyo. Es fácil situar el tee de salida y el green eligiendo la categoría del hoyo (Par 3, 4 ó 5), pero la clave reside en diseñar los obstáculos del recorrido aprovechando la vegetación existente para luego situar los clásicos bunkers de arena y lagos de agua que compliquen la salida a calle y, por supuesto, el "aproach" a un green que puede elevarse y dotarse

Es una propuesta de juego tan abierta e inteligente que no nos importará la pobreza del apartado gráfico, más propio de otras épocas, ya superadas


Algunos edificios nos servirán para poder satisfacer algunas necesidades de nuestros socios.

de diferentes inclinaciones, amén de sitiarlo con los obstáculos artificiales antes mencionados. Situar las zonas de hierba lisa ("fairway" o calle), los límites de la misma con las zonas de hierba alta o colocar pinos, palmeras, arbustos y diversa vegetación también son elementos de diseño del recorrido. Ahora bien, lo importante es lograr un perfecto equilibrio entre hoyos fáciles que atraigan a jugadores inexpertos, hoyos en par 3 que siempre son cuestión de técnica, hoyos en par 5 para los pegadores y un par hoyos (especialmente el 18) con una dificultad extra para los jugadores que tengan un buen handicap, sin olvidar la organización de torneos profesionales si nuestro campo ha obtenido la calificación adecuada.

Se nos informará del tipo de hoyo creado (imaginativo, clásico, para expertos, etc.) y de los premios que vaya ganando en su categoría. Ahora bien, más que competir contra los hoyos o el recorrido entero de otros campos,


La localización de los campos de golf abarca casi todo el mundo, y cada entorno es muy distinto de los otros.

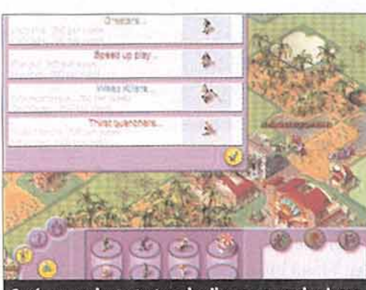


Los gráficos no son nada del otro mundo, pero, como se puede apreciar en la imagen, han sido realizados con mucha imaginación. El diseño de los edificios, por ejemplo, resulta de lo más atractivo y entrañable.


Cuando se produce un suceso de interés, se amplía la zona del mismo con un efecto lupa.


Los comentarios de los socios y visitantes servirán de guía para determinar el éxito del diseño de los hoyos.

Hay tres frentes de acción: diseño de los hoyos, vigilancia de las opiniones de nuestros socios y construcción de infraestructuras


Será necesario contratar a jardineros, organizadores, jueces y vendedores para el mantenimiento del club.



Como en cualquier juego de gestión, recibiremos un completo informe del club cada cierto tiempo.

el quid de la cuestión estará en aumentar el número de socios y la satisfacción de los mismos para que los ingresos nos permitan dotar de más infraestructuras al campo y comprar más terrenos si es que consideramos oportuno ampliarlo en un momento dado.

SIMS GOLFISTAS

Bien, una vez abierto el campo de golf con un par de hoyos operativos llega el momento de hablar de los jugadores, ya sean socios o visitantes. La mejor forma es describirlos como lo que son en realidad: versiones adaptadas de los famosos sims. Es decir, son personajes de una entidad muy compleja, con características de sexo, edad y raza, personalidad propia y estado social definido. Y son estos valores los que deben centrar toda nuestra atención.

Las partidas de golf se juegan por parejas, y desde la casa club elegiremos los jugadores que las componen. Básicamente, se trata de que se lleven muy bien durante el partido para que su grado de satisfacción sea alto y recomienden el campo a otros amigos, además de ser fieles a su cuota de socio. Vamos, que es una buena idea emparejar a hombres solteros con mujeres con idéntico estado civil para que se genere un romance que los tenga todos los días en nuestro campo de golf.

Pero también deberemos tener en cuenta las profesiones, la edad o el físico. Por ejemplo, un banquero con un empresario conforman una buena pareja de juego. O un atleta con un jugador profesional de golf. Las situaciones que se producen durante su estancia en el campo son tan variadas como en «Los Sims», y dan lugar a pequeñas tramas amorosas, acuerdos, amistades y otros acontecimientos sociales a los que hemos dedicado el recuadro adjunto.

Serán los comentarios de estos sims golfistas los que nos guiarán en la construcción de la infraestructura de nuestro campo.

El listado de instalaciones disponibles es extenso y lógico. Bares y restaurantes para reponer fuerzas, tiendas para comprar los caros complementos de este deporte, zonas recreativas con piscinas y pistas de tenis, campos de minigolf para aumentar la habilidad en el green de nuestros socios, acotados de entrenamiento del swing para aumentar la potencia de pegada, instalaciones para los cochecitos en los que los jugadores se podrán desplazar más rápido y diversos sectores para facilitar la llegada de los clientes, como parkings e incluso helipuertos para atraer a los millonarios. Ya en el más alto nivel económico, la construcción de hoteles y casinos situará a nuestro campo en la categoría de parque recreativo, lo que atraerá a los sims famosos, que construirán sus residencias oficiales en terrenos de nuestra propiedad para beneplácito de nuestra balanza comercial, esas hojas de ingresos y gastos que debemos vigilar para no acabar en la bancarrota.

La interfaz y el entorno gráfico son muy similares a los introducidos por el juego original «Los Sims». La navegación por las opciones y comandos de acción es rápida y directa, con tres áreas destacadas; diseño de hoyos, construcción de infraestructuras y control de los jugadores. Los gráficos recurren a la perspectiva isométrica dotada de tres niveles de zoom y cuatro posiciones de giro del encuadre. Aunque todo el entramado está creado con

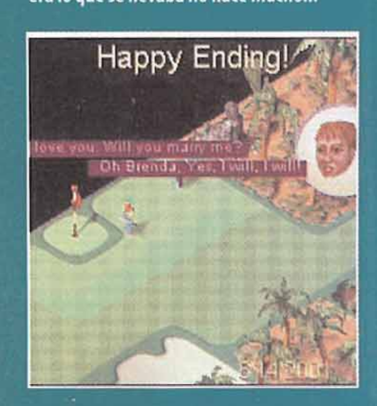
Sí, son ellos



La colaboración de Sid Meier con Maxis ha dado como fruto un juego con lo mejor de tan distinguidos creadores. Si en el diseño y gestión del campo de golf encontramos todas las pautas presentes en los juegos de estrategia de Sid Meier, Maxis aportará los personajes que cumplen el rol de golfistas, y quienes mejor que los famosos sims para convertirse en protagonistas absolutos. En efecto, desde la elección de las parejas de jugadores atendiendo a criterios de sexo, raza, edad, profesión, estado civil y nivel de juego, el comportamiento de estos sims en el campo de golf pasa del esperpento a las situaciones más comunes en la vida real. De sus acciones y comentarios se deriva su grado de satisfacción, que determina si renovarán como socios adquiriendo mayor nivel de contraprestaciones (pagan más por más servicios). Asimismo, nos sirven como relaciones públicas, pues traerán a familiares y amigos. En definitiva, se trata de crear una cadena de sims satisfechos.

Una de las facetas que más sorprenderán será la presencia del amor. Sí, así de romántico. Como manifiestan estas imágenes, si creamos una pareja de solteros que sean socialmente afines podemos conseguir un bello romance que puede terminar en una petición de mano en uno de los hoyos del campo de golf, momento que quedará inmortalizado en una instantánea que luego podemos compartir en la página web del programa, donde se intercambian toda clase de historias y momentos divertidos o dramáticos.

Y lo mejor es que podremos personalizar totalmente a estos sims golfistas, poniendo nombres y configurando personalidades de nuestros propios amigos o familiares, por lo que nos podemos hacer todo un serial, pero con un campo de golf como escenario en lugar de un hospital o unos viñedos, que era lo que se llevaba no hace mucho...



Primeros consejos



Hay que conocer todos los pormenores del diseño de los hoyos, las trampas y obstáculos disponibles, así como las infraestructuras a construir, pero igualmente es importante saber cómo colocar estos elementos en las zonas adecuadas. Aquí os ofrecemos diez consejos básicos:

1 - Coloca el tee del primer hoyo cerca de la casa club para que los socios comiencen de inmediato el recorrido.

2 - Como ocurre en los campos de golf reales, hay que procurar colocar el tee del siguiente hoyo cerca del green del anterior. Una buena arquitectura del campo es aquella que asegura que los jugadores no tendrán que recorrer largas distancias sin jugar.

3 - Los caminos ("pathways") deben comunicar los hoyos entre sí y la casa club. Además, el resto de las construcciones también deben estar unidas a la casa club con estos caminos.

4 – Además de instalar máquinas para limpiar las bolas y palos, es recomendable colocar asientos y bancos junto a cada tee, de esta forma los golfistas descansarán mientras esperan su turno. También se pueden situar los bancos junto a los monumentos naturales o arquitectónicos.

5 – No sólo de reposo vive el golfista, también hay que alimentarlo. Los bares, restaurantes y tiendas de aperitivos deben estar muy presentes en todos los sectores del campo. Asimismo, las dependientes ambulantes de refrescos y helados asegurarán grandes ingresos extra.

6 – Sortea los obstáculos topográficos con senderos y puentes. A los golfistas no les gusta estropear sus caros zapatos de golf caminando por bosques.

7 – Los hoyos más difíciles deben tener un atractivo extra, como situarlos junto a los monumentos del lugar. De esta forma, aunque los golfistas se enfaden por los golpes errados, tendrán una distracción.

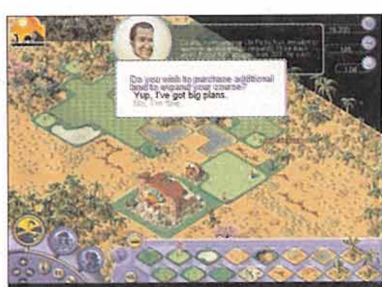
8 – Construye un garaje para cochecitos de golf cuanto antes.

9 – Contrata a personal cualificado. Jueces y árbitros ayudarán al correcto desarrollo de los partidos de exhibición o competición. De igual forma, los jardineros son indispensables en cualquier campo de golf.

10 – Las personalidades de alto rango deben gozar de una atención especial. Deja que construyan sus residencias en los terrenos del campo de golf.



Promociona el campo de golf con la construcción de las residencias de personalidades sims.



La visita de los empresarios e inversionistas es clave. Si les gusta, nos propondrán comprar más terreno.



Los grandes hoteles y los casinos reflejan el estilo del país donde se encuentra el campo de golf.

Los golfistas y otros personajes que pululan por nuestro campo de golf son "primos hermanos" de los sims

bitmaps (de hecho miles de ficheros .bmp, que ocupan 50 megas en el disco duro) y no hay un ápice de aceleración 3D, no se puede negar que es un entorno visual idóneo para no entorpecer la acción, rebosa simpatía en las animaciones e incluso algunas construcciones como los castillos, hoteles y casinos tienen cierto mérito, siempre considerando que es imposible que este tipo de gráficos entusiasmen a nadie ahora que las tres dimensiones reinan indiscutiblemente.

Los efectos de sonido se limitan a la ambientación del hábitat del campo de golf, pero el protagonismo sonoro recae sobre las voces de los sims, muy expresivas y variopintas. Tanto los diálogos como los textos están, lamentablemente, en inglés, una bendición para los que dominan esta lengua, pero un serio impedimento para los que no están tan "puestos" en ella, pues entender los comentarios de los sims es una de las claves del juego. Una vez más tenemos que insistir en la tremenda importancia que tiene localizar un producto al idioma del país en el que se pretende distribuir. El nivel de adicción pierde muchísimos enteros cuando no se entiende al cien por cien todo lo que está pasando.

NO HAY QUE PERDÉRSELO

A modo del resumen necesario para entender un desarrollo de juego extraordinariamente versátil en elementos de interactividad y sencillamente multitudinario en personajes dotados de "vida artificial", valga acotar la actuación del jugador a poner todos los sentidos en cinco frentes simultáneos: diseño de los hoyos, emparejamiento de los jugadores, observación de los comentarios de los jugadores, decisión en consecuencia de la construcción de infraestructuras y contratación de los empleados para mantenerlas y controlarlas tal y como se describe en el recuadro de primeros consejos. No falta la vertiente recreativa, jugar al golf, faceta que también ampliamos en un recuadro. Y como ya sucediera con «Los Sims» de Maxis, en la página web del programa se va a crear una comunidad de aficionados a «Sid Meier´s Sim Golf», que podrán intercambiar las historias de sus personajes, campos de golf y jugadores. Una vez más cuando se trata de Mr. Meier, estamos ante una obra muy personal y fuera de serie en el software de entretenimiento. Poco importan los desfasados apartados audiovisuales, lo esencial es que estamos ante una propuesta de juego tan abierta e inteligente que recobramos esa impagable adicción de los clásicos marcada por los gráficos simples e ingentes horas de diversión en esstado puro.

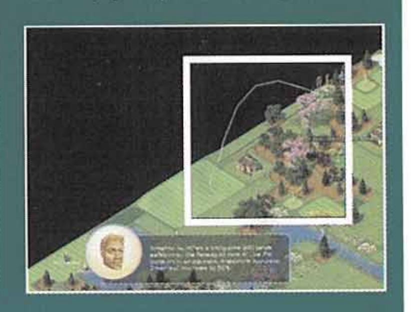
A.T.I.

Simulador de Golf

Pues sí, también será un simulador de golf, aunque de una forma que jamás habíamos imaginado. Nuestra presencia física en el campo de golf recae en un jugador que empieza siendo amateur, y cuya función es permitirnos probar cada hoyo que diseñamos. La mecánica es muy sencilla, seleccionamos el hoyo en cuestión y enseguida se nos unirá un socio para jugar contra nosotros. Desde el tee, disponemos de un golpe fuerte y raso, un "swing" con efecto a derecha o izquierda y un golpe elevado en parábola. La trayectoria y potencia del golpe se determinan mediante una línea superpuesta que marca la dirección, parábola y lugar donde la bola debe acabar tras la ejecución del golpe. Ya en la calle o en las aproximaciones al green, disponemos de golpes más rasos con efecto de bote. Una vez en green, el juego para embocar es automático. La precisión de los golpes viene determinada por la experiencia y las distintas habilidades de nuestro jugador, que con la práctica y los partidos va incrementando su handicap. Cuando alcancemos un nivel aceptable, podremos jugar campeonatos y vivir en persona la carrera de un jugador profesional de golf.









La descripción del hoyo debe servir como referencia en la arquitectura global del campo.



Los primeros socios son fundamentales. Por eso es muy importante conseguir que el campo les guste.



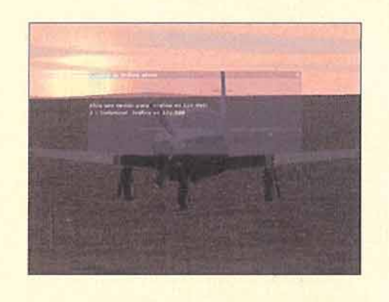
Los premios a nuestros hoyos o al diseño general del campo de golf incrementarán nuestros ingresos.

Punto de Mira

- Compañía: **MICROSOFT**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR DE VUELO**



Con un potente editor de aviones y con algunos aparatos extras, la edición professional de «Flight Simulator 2002» aporta nuevas experiencias de vuelo frente a la versión estándar del juego



CPU: Pentium II 300 MHz (rec. Pentium III) • **RAM:** 64 MB (rec. 128 MB) • **HD:** 650 MB) • **Tarjeta 3D:** (8 MB Mínimo, DirectX 8.0) • **Multijugador:** Sí (Internet y LAN)

TECNOLOGÍA:	84
ADICCIÓN:	89

La calidad gráfica de aviones y escenarios es excelente. El editor GMAX tiene una instalación demasiado engorrosa. A nuestro juicio la relación calidad precio es un poco ajustada.

puntuación total **89**



Microsoft Flight Simulator 2002 Professional Edition

Vuelos para los profesionales

Nuestro interés en mostraros lo antes posible el mejor simulador civil de todos los tiempos y algunos problemas de coordinación en Microsoft España dieron como resultado que hace unos meses afirmásemos, reluciente beta "gold" en mano y tras confirmación oficial de la compañía, que «Flight Simulator 2002» no sería traducido a nuestro idioma. Por suerte las versiones finales de las ediciones estándar y profesional han sido lanzadas traducidas y dobladas al castellano.

Una vez aclarado este punto por el que os pedimos disculpas, nos centraremos en las novedades que aporta la edición profesional frente a su "hermana pequeña". Vaya por delante que ambas comparten motor gráfico, generación de mundos ultradetallados, el novedoso control de tráfico aéreo y esa exquisitez visual de los aviones que tanto nos ha gustado de la versión estándar. Las novedades hay que ir a buscarlas principalmente en el inventario de aparatos seleccionables. Al amplio listado de la versión estándar hay que añadirle cuatro nuevas naves: El bimotor ligero Beech Baron 58, el estilizado Beechcraft King Air 350, la fiable Cessna Grand Caravan y el veloz Mooney Bravo. Con la inclusión de estos aviones el poseedor de este juego puede disfrutar del pilotaje nervioso de los modelos más pequeños, la versatilidad de los bimotores y la espectacularidad de los grandes reactores de línea con unos modelos de vuelo ajustados a cada aparato aunque, seamos sinceros, un poco suavizados para llegar a todos los públicos.

La otra gran novedad que aporta «Flight Simulator 2002 Professional» es un paquete de software llamado GMAX que permite crear nuevos aparatos y edificios y utilizarlos en el simulador sin complicaciones. Basado en la tecnología de la conocida aplicación de diseño 3DMAX, GMAX está enfocado para facilitar la tarea de mantener vivo el título de Microsoft aportando naves y otros elementos de la forma más sencilla posible. Este programa no se instala por defecto y además exige para su uso un registro previo vía web. En nuestra opinión se trata de un proceso demasiado engorroso para tratarse de una edición sustancialmente más cara que su versión reducida. Y es en ese tema, el económico, donde se encuentra la clave de este título. Su mayor precio quizá no se ajuste a lo que ofrece como extras. Como siempre la decisión está en vuestras manos y lo que hay que valorar es si se amortizarán el editor y las cuatro naves adicionales incluidas.

R.L.



El excelente trabajo realizado en el modelado de los terrenos se puede apreciar en todo su esplendor cuando se vuela a baja velocidad en el helicóptero.



Los nuevos aviones incorporados en este edición se integran perfectamente en el intuitivo entorno de la versión 2002 de «Flight Simulator».



La localización de textos y voces aumenta el valor pedagógico de los vídeos introductorios y también de los cursos de vuelo de Rod Machado.

Punto de Mira

- Compañía: **REFLEXIVE ENTERTAINMENT**
- Disponible : **PC**
- Género: **ACCIÓN**



Zeta Multimedia está en racha. Tras el notable «The Nations», un juego de construcción del estilo de «Settlers», bastante interesante, nos sorprenden ahora con una nueva propuesta que destaca por su diversión sencilla y directa, que recuerda un poco a las máquinas recreativas de antaño.



CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 800 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí, red local e Internet (GameSpy)

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	75

Los objetivos de la misión y los escenarios terminan haciéndose muy repetitivos. Las batallas contra los robots, que es la auténtica base del juego, son divertidas y dinámicas. Lo más probable es que sólo vuelvas a jugar, una vez que se acabe la aventura, en el modo multijugador.

puntuación total **65**



Zax The Alien Hunter

Estilo clásico, acción moderna

La premisa en la que se basa «Zax, The Alien Hunter» es bien sencilla: salir con el pecho al descubierto y destruir todo lo que se mueva a tiro limpio (y parte de lo que no se mueva, también). Esto se realiza mediante una perspectiva isométrica con gráficos en 2D desde la que el jugador controla a Zax, una especie de aventurero del espacio, mediante una combinación de teclado (para el movimiento) y ratón (para el disparo). Hay trampas diabólicas para sortear, generadores de enemigos para destruir, y laberínticos mapas que sólo pueden ser franqueados activando interruptores en el orden correcto o encontrando llaves. Además de matar enemigos, también se recogen trozos de mineral y cristales que se canjean por armas y equipamiento.

No suena precisamente como el último diseño de Peter Molyneux, la verdad. Pero todo lo que a «Zax, The Alien Hunter» le falta de sofisticación, lo compensa con diversión sana y sin complicaciones. Bien mirado, hace mucho tiempo que los usuarios de PC no gozan de un juego de tiros que no implique disparar desde una perspectiva de primera persona.

ABRAN FUEGO

El diseño del juego fomenta una actitud despreocupada de ir por ahí abriendo fuego a la menor oportunidad. Resulta que al destruir a los robots enemigos, éstos dejan tras de sí munición adicional y energía con la que reponer las armas y el escudo protector de Zax, así que la mayoría de las veces no hay ninguna razón para ser "tacaño" con el gatillo. Dado que matar enemigos reporta los recursos necesarios para seguir matando, el ritmo de progreso del juego es muy vivo y divertido, y tiene una cierta cualidad hipnótica de matar y matar sin parar que parece más propia de una máquina recreativa que de un juego moderno para ordenadores compatibles.

En cuanto al diseño de las armas, un elemento fundamental en cualquier juego de tiros que se precie, hay que decir que es suficientemente variado: los disparos del lanzagranadas rebotan en las paredes y estallan al contacto con los enemigos, el lanzador de plasma barre una amplia zona como si fuera un lanzallamas (pero a costa de un elevado consumo de munición), y la pistola semiautomática, aunque no hace mucho daño, tiene una cadencia de fuego muy alta y sus proyectiles viajan a gran velocidad. No hay ninguna especialmente memorable, todo hay que decirlo, y la elección de usar una u otra parece depender más del gusto personal que de otra cosa. En este sentido, cabría destacar que algunas de las armas están más orientadas al modo multijugador que a la aventura solita-

Zax es un juego trepidante, donde la historia y los puzzles están al servicio de la acción furiosa y los tiroteos continuos

Las frecuentes intervenciones del ordenador de la nave interrumpen la fluidez de la acción y pueden llegar a hacerse molestas



Los generadores se neutralizan destruyendo su panel de control, que puede estar cerca... o lejos.



Zax dispara mientras corre, contorsionándose de forma apropiada para no dejar de apuntar.

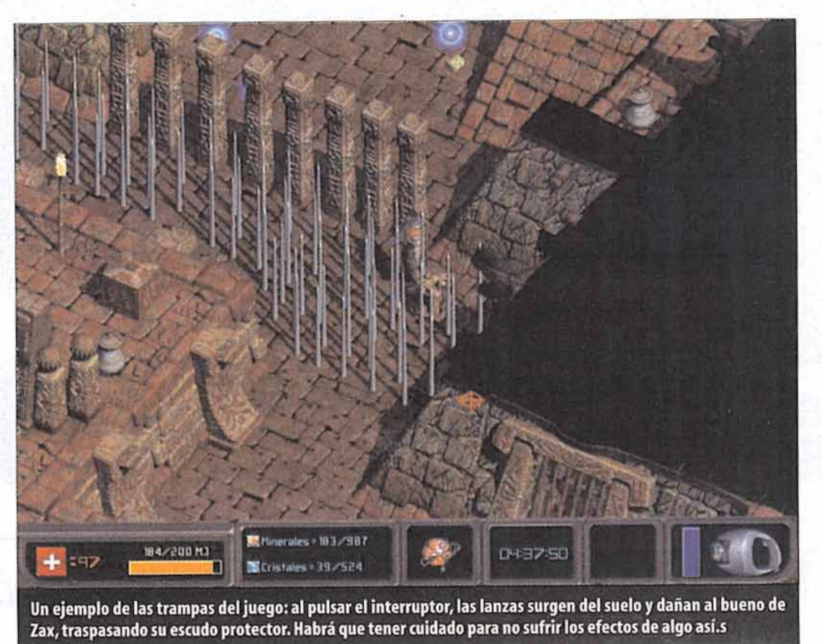


En este caso el panel de control del generador de enemigos está bien resguardado. Hay que abrirse paso a tiros para llegar hasta él.



La entrada a los templos viene a ser el equivalente a la entrada a los calabozos de los juegos de rol de temático tipo "espada y brujería".

Los rayos azules funcionan a modo de barrera. Una combinación de interruptores y de bastones nos franquean el paso. Habrá que pensar algo.



Un ejemplo de las trampas del juego: al pulsar el interruptor, las lanzas surgen del suelo y dañan al bueno de Zax, traspasando su escudo protector. Habrá que tener cuidado para no sufrir los efectos de algo así.s

Los bonitos y detallados gráficos dan fe de que las 2D siguen siendo un medio válido para hacer juegos atractivos



A pesar de la necesidad de buscar llaves en algunos niveles, la base de «Zax» es la de un arcade clásico: matar a los malos y coger armas mejores.

ria. ¿Minas de proximidad? ¿Torretas desplegables? ¿Drones de escolta? Seguro que son estupendas para sorprender a un elusivo oponente humano y montar emboscadas, pero para aniquilar a las hordas robóticas del juego solitario resultan del todo innecesarias. Con lanzarse de cabeza hacia el enemigo disparando a dos manos y moverse de un lado a otro constantemente basta y sobra para salir airoso de casi cualquier batalla. Un buen jugador de «Zax, The Alien Hunter» no necesita astucia o puntería real para vencer a sus enemigos, sino más bien reflejos.

¿DONDE ESTAN LAS LLAVES?

Las búsquedas de llaves y las combinaciones de interruptores para abrirse paso a nuevas zonas en las que seguir matando son un tanto repetitivas, pero cumplen la función de darle algo que hacer al jugador hasta la próxima escaramuza con los robots asesinos. Afortunadamente, esta faceta no llega nunca a apartar al juego de su foco principal, que es la acción en estado puro. El diseño de los niveles es lo bastante inteligente como para que este tipo de desafíos no exijan más de la cuenta de las habilidades aventureras del jugador.

SABOR AÑEJO

Los escenarios pecan de ser un tanto repetitivos: templos ruinosos, cavernas y exuberantes junglas tropicales constituyen los principales paisajes por los que Zax administra su jarabe de láser a sus enemigos. Los enemigos en cuestión tampoco se puede decir que sean todo la variados que pudiera desearse, pero dentro del contexto del argumento (un ordenador malvado que se vale de un ejército de robots para someter a los pacíficos habitantes de un remoto planeta) resultan harto convincentes, y no están nada mal animados. Lo que sí hay que reconocer es que los gráficos utilizados para representar a unos y a otros son bien bonitos y detallados, si bien técnicamente no piden tanta máquina como les gustaría a los felices y privilegiados usuarios de las últimas tarjetas gráficas del mercado. Probablemente los efectos de partículas del fuego de las armas y las explosiones se beneficien de la aceleración 3D, pero de ahí no pasa. Todo lo demás es pura artesanía en 2D.

LOS ASPECTOS NEGATIVOS

En las facetas negativas del juego, habría que destacar que el factor de "rejugabilidad" (por llamarlo de alguna manera) se limita al modo multijugador. El desarrollo de la partida solitaria está demasiado supeditado a la historia y a los acontecimientos predeterminados como para que jugarla una segunda vez conserve algún atractivo. Hay tres niveles de dificultad para escoger y estadísticas al final de cada misión, pero no son alicentes suficientes como para repetir la experiencia. La introducción de secretos especiales para descubrir y de elementos aleatorios o de desarrollo de personaje (como los que tiene «Diablo», un título que los desarrolladores de «Zax» reconocen abiertamente como una de sus fuentes de inspiración) habrían sido definitivamente oportunos. El otro aspecto negativo se encuentra en la elección de los actores de doblaje que ha realizado Zeta para la edición española del juego, en particular para el protagonista. En la versión americana, Zax está dotado de una convincente voz masculina tipo "machoman" que le pega mucho al personaje, mientras que el Zax español tiene una voz juvenil y atolondrada que sólo suscita incredulidad, pena e indignación, por ese orden. Eso por no mencionar que los comentarios jocosos con los que obsequia de vez en cuando al jugador tienen la típica entonación neutra que adoptan los actores de doblaje cuando no saben (o no les importa) en qué contexto está hablando el personaje al que interpretan. Si Zeta va a encargar el doblaje de sus juegos a aficionados, más le valdría limitarse a traducir los textos y a añadir subtítulos.

CUALQUIER TIEMPO PASADO FUE MEJOR

Quizá los jugadores de hoy en día, tan acostumbrados a productos sofisticados de última generación, encuentren que «Zax The Alien Hunter» es un juego demasiado simple para sus gustos, pero los jugadores de la vieja escuela seguro que sabrán apreciar las virtudes de este divertido arcade, un título que recuerda a aquellos tiempos en los que los "mata-mata" eran el género de moda.

G.P.H.

Fánaticos del multijugador



Una de las facetas más prometedoras de «Zax, The Alien Hunter» era la modalidad multijugador. En el producto final, esta modalidad implanta tres posibles variantes de juego: Combate a muerte (el clásico enfrentamiento de "todos contra todos y salvese quien pueda"), Captura de la bandera (los jugadores se dividen en dos equipos y tienen que ir a la base del contrario, coger la bandera enemiga, y llevársela a su base para atarse puntos) y Rey del pillaje (cada jugador tiene que recoger minerales y cristales y llevarlos hasta su base sin que le maten por el camino). Obviamente, esta última variante es la más original de las tres disponibles.

En total, pueden jugar hasta 16 personas simultáneamente. El servicio de búsqueda de oponentes está basado en la red GameSpy, con todas las ventajas e inconvenientes que eso supone ("banners" obstrusivos, actualizaciones constantes, pings altos en general...). A fecha de escribir estas líneas, la verdad es que la actividad online de «Zax» era más bien escasa. Cabe confiar en que, a medida que el juego vaya ganando adeptos, esta situación irá remediándose, aunque siempre cabe la posibilidad de montar una partida en una LAN o concertar un encuentro con amigos en el propio GameSpy.

Un héroe venido del espacio



La historia que hay detrás de este tituloes tan sencilla como el concepto de juego. Zax, un aventurero, se ve obligado a aterrizar en el planeta de los Korbos, una pacífica raza alienígena que le confunde con el mesías que les librará de la tiranía del dios Om, el cual es en realidad un ordenador diabólico que ha creado un ejercito de robots. Al principio Zax todo lo que quiere es reparar su nave, luego se anima con la perspectiva de enriquecerse a costa de los Korbos, pero finalmente termina enfrentándose a los secuaces de Om porque, en el fondo, tiene madera de héroe.

- Compañía: **SILICON DREAMS / TAKE 2**
- Disponible : **PC, PS2**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **DEPORTIVO / SIMULADOR**



La serie de simuladores de fútbol realizada por Silicon Dreams se ha convertido en la mejor alternativa al «FIFA» de EA Sports. En esta cuarta entrega, se deja notar la enorme cantidad de experiencia acumulada en la calidad del motor gráfico, pero la lista de errores en el sistema de juego desemboca en un fútbol muy limitado y aburrido.

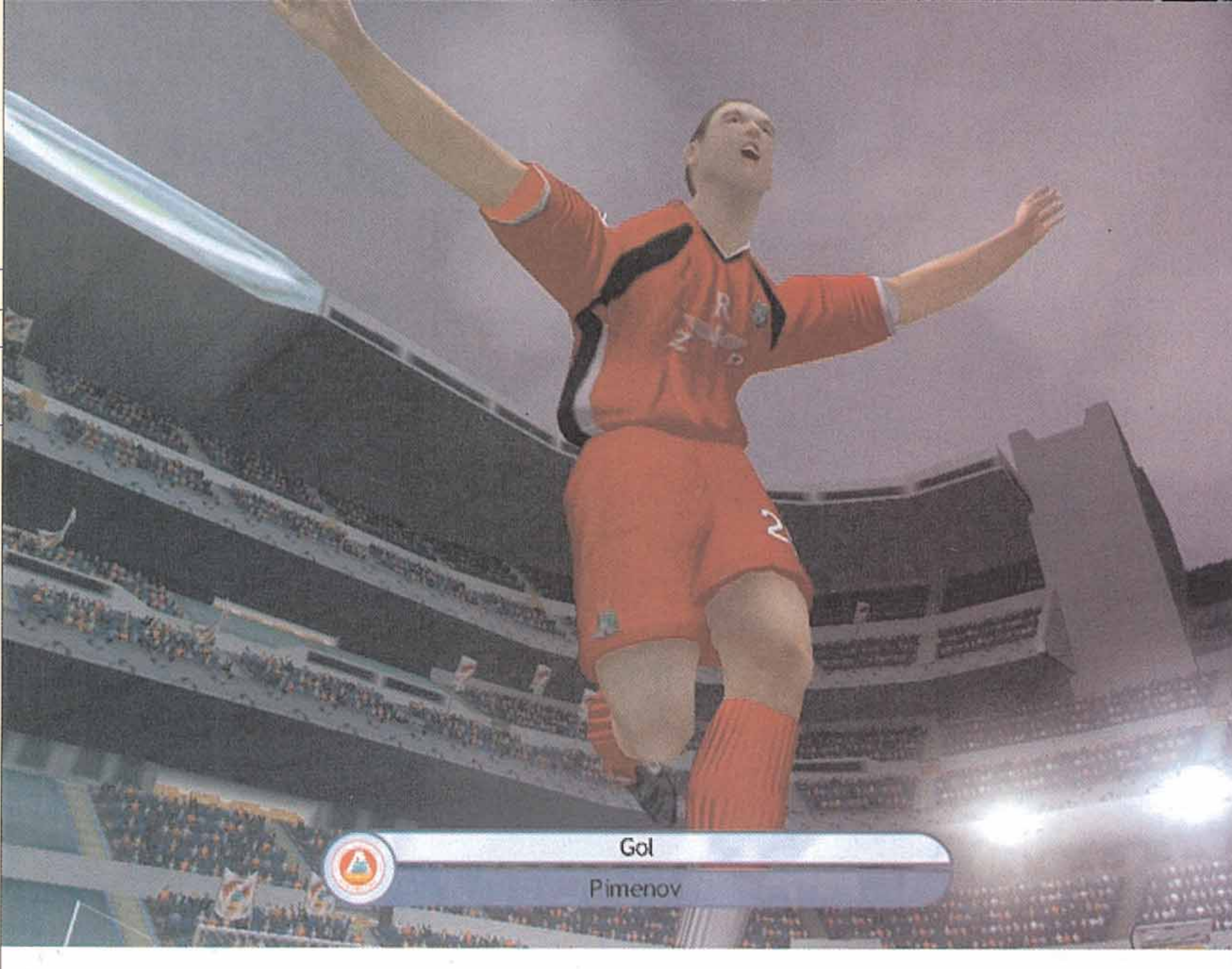


CPU: Pentium III 500 MHz • **RAM:** 128 MB • **HD:** 100 MB • **Tarjeta 3D:** 3D: Sí (16 MB, DirectX8) • **Multijugador:** Sí (en el mismo ordenador)

puntuación	
TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	45

Aunque el sistema de pases es abierto y la dinámica de balón no está predefinida, la ejecución de las jugadas tiene un retraso tras la pulsación poco natural. Sin modos multijugador en red o Internet. El motor gráfico es potente y muy moderno, con texturas de 32 bit y mapeado de ondulaciones.

total **50**



UEFA Champions League 2001/2002

Simulador fallido

Este año Silicon Dreams ha decidido dar un importante salto en tecnología de programación y esta edición 2001/2002 también está disponible para PlayStation 2, lo que nos hacía concebir esperanzas en que esta versión PC experimentara una drástica mejora en gráficos y animaciones, amén de conseguir una jugabilidad a prueba de consoleros empedernidos. Bien, las expectativas técnicas se han cumplido, pero todavía no nos explicamos muy bien cómo no se han corregido errores en el sistema de juego que convierten a «UEFA Champions League 2001-2002» en un suplicio en demasiados lances del partido.

BUEN MOTOR 3D

Los gráficos merecen no pocas alabanzas. Estamos ante la quinta optimización del motor gráfico original y eso se nota en todos los aspectos relacionados con su funcionamiento; buenos efectos de iluminación con realistas sombreados sobre un césped fotográfico, idóneo seguimiento de las cámaras con un zoom que se puede alejar para contemplar el terreno de juego de banda a banda (con el claro objetivo de jugar al pase largo) y repeticiones a la carta. Para jugar en 1024x768 con paleta de 32 bit es necesario disponer de un hardware de categoría; tarjeta gráfica que soporte T&L por hardware y CPU más allá de los



Las paradas del portero son poco ortodoxas y no parecen las de un portero profesional.

800 MHz. Por debajo de esta configuración tendréis que reducir la resolución o desactivar funcionas avanzadas de renderizado como el mapeado de ondulaciones. Las recreaciones de los estadios, aunque no son ningún prodigio en detalle y exactitud, sí son fieles a las líneas arquitectónicas maestras y, lo que es mejor, se incluyen más de 20 campos reales, entre ellos el Santiago Bernabeú y el Camp Nou, aunque se echan en falta Riazor y Son Moix. Las animaciones están a años luz

Estamos ante la quinta optimización del motor gráfico original y eso se nota en todos los aspectos relacionados con su funcionamiento



Estadios y jugadores muestran cierto parecido a sus modelos reales, aunque siempre es mejorable.

de «FIFA 2002», pero son correctas. No ocurre lo mismo con el sonido, con ausencia de posicionamiento 3D y efectos mal grabados, peor editados y repetitivos. Respecto a la localización, se han traducido los textos en pantalla pero los comentarios no se han doblado.

Una vez comentado el envoltorio técnico lo más importante en un juego de fútbol, aunque parezca una perogrullada, es responder a la pregunta ¿se puede jugar al fútbol? Pues la verdad es que no. Como es una respuesta demasiado taxativa, vamos a desglosarla en puntos positivos y negativos. Entre los primeros cabe destacar la posibilidad de elegir la velocidad de juego, siendo el valor de 80 el que más se aproxima a la realidad de un partido de fútbol, y tanto las acciones de los jugadores como el desplazamiento del balón transcurren a una velocidad muy real. Otro aspecto elogiable es la total libertad de acción. El complejo motor de física del balón consigue que se desplace sin rutinas predefinidas, respondiendo siempre a nuestra habi-



Aunque las entradas son muy efectivas es complicado llegar al corte, porque nuestros jugadores reaccionan bastante tarde y no son precisamente ágiles.


Demasiados disparos acaban en gol. El porcentaje de aciertos en los tiros a puerta no es muy realista.

Falta de tacto y precisión en el control de los jugadores, que responden muy tarde a nuestros deseos


La recreación de los estadios nos sumergirá en la atmósfera de un partido de la liga de campeones.


El portero suele rechazar los disparos al centro del área, lo que nos deja vendidos a los delanteros.

Los efectos de iluminación son bastantes buenos, como puede apreciarse en los sombreados.

lidad con los pases largos, por alto, apoyos en corto, cambios de juego y pases al hueco, tiros y pases que ejecutamos con el habitual sistema de tiempo de pulsación con una barra de potencia perfectamente visible.

JUGADAS EN SEGUNDO PLANO

Ahora bien, el primer elemento negativo es la falta de tacto y precisión en el control de los jugadores, que responden muy tarde a nuestros deseos. Es increíble, pero en lugar de la inmediatez que requiere un juego de fútbol, se ha optado por un sistema de juego en el que todas las acciones transcurren a posteriori, es decir, primero pulsamos el botón de acción, se almacena la potencia y dirección en un símil de la memoria caché y finalmente el jugador próximo al balón actúa sobre él o entra al jugador contrario según lo pulsado hace unos instantes. Tenemos la desagradable sensación de estar jugando la repetición de la jugada que ya hemos pensado y la acción, lejos de ser instantánea (olvidaos de paredes y toques de fantasía) se produce con un inexplicable retraso. Sí, podemos acostumbrarnos a este fútbol en segundo plano y pronto empezamos a anticipar las jugadas cuando tenemos el balón, pero las cosas empeoran cuando se trata de defendernos. La lentitud de respuesta del jugador hace que siempre lleguemos tarde a los cruces y sólo con entradas a ras (que suelen producir una falta con la correspondiente tarjeta amarilla) hay alguna posibilidad de cortar los pases o recuperar la posesión del esférico. En definitiva, volvemos a tener el balón porque el rival se equivoca o después del tiro a puerta, no por una presión defensiva más que frustrante. Además, desde el nivel de dificultad normal (en el fácil la IA desaparece, y en el experto los rivales son casi invencibles) más del ochenta por ciento de los disparos a puerta del equipo controlado por el ordenador van a puerta y casi todos acaban en gol. Sin embargo, nosotros lo tenemos mucho peor, los tiros a puerta son automáticos e irreales y en ocasiones no se ve bien como el balón entra en la portería y la repetición del gol es el primer indicio de que hemos marcado.

POCO FUTBOL

A estas alturas la balanza ya está claramente inclinada hacia lo negativo, y aún se puede inclinar más con los nefastos remates de cabeza, las "antropomórficas" paradas del portero o la ausencia de partidas multijugador en red o por Internet. Tiene todas las opciones de juego que se le pueden pedir por aquello de la licencia oficial de la UEFA y se puede participar en la liga de campeones (quizá el juego ha salido un poco tarde) o crear competiciones personalizadas tanto con los equipos que participan esta temporada como con los equipos ganadores desde 1960 o los personalizados. «UEFA Champions League 2001-2002» no aporta nada técnicamente, y sus defectos en la recreación de juego afectan a una jugabilidad que se sitúa bajo mínimos.

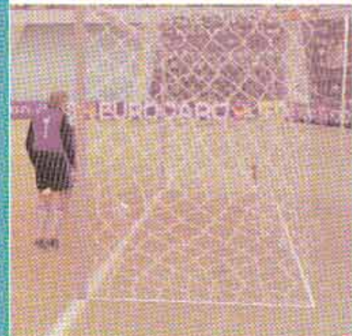
A.T.I.



Aquí mostramos la secuencia de un regate de Zidane que acabará en falta. Como se puede apreciar, los movimientos de los jugadores han sido bien recreados

Historia de la evolución 3D





El panorama de la simulación de fútbol para compatibles ha cambiado radicalmente desde la aparición de «FIFA 2002», pues gracias a su magnífico sistema de pases se ha convertido en el primero de la serie en dar libertad de juego. Hasta entonces, la serie «FIFA» era insuperable en las facetas técnicas, pero los que buscábamos un simulador de fútbol, hartos de la simpleza y automatización de los "pases al pie", probábamos cualquier juego de fútbol que aparecía en el mercado con la esperanza de encontrar libertad de juego, aún a costa de sacrificar gráficos y animaciones. Y allá por principios de 1999 nos sorprendió un juego llamado «Michael Owen's World League Soccer», y no por su mediocre calidad gráfica, sino por un sistema de juego abierto y adictivo con una dinámica de balón muy realista. El programa pasó de ser un desconocido a convertirse en un éxito, y sus responsables, Silicon Dreams, decidieron apostar fuerte por un engine que había convencido a crítica y público y así consiguieron la licencia oficial de la UEFA. Desde entonces, cada año han publicado un «UEFA Champions League», serie que ahora llega a su cuarto ejemplar. Si estáis interesados en estudiar la evolución de la aceleración 3D en los juegos deportivos a lo largo del último trienio, el mejor elemento de análisis es comprobar las diferencias entre las entregas anuales de «UEFA Champions League». La primera (1998-1999) incorporó animaciones con captura de movimientos, la segunda (1999-2000) saltó a la resolución de 1024x768 y la tercera (2000-2001) depuró las animaciones y añadió color de 32 bit. Esta edición destaca por el mapeado de ondulaciones, que como puede verse en la imagen que acompaña a este recuadro, recrea una fantástica animación de la red de la portería cuando el balón entra con fuerza.

Punto de Mira

Compañía: **RIVAL INTERACTIVE**

Disponible : **PC**

Género: **ESTRATEGIA**



Últimamente, la estrategia en tiempo real está atravesando por un momento dulce, ya que muchos títulos de enorme calidad la están convirtiendo otra vez en el género de moda para PC: «Battle Realms», «Empire Earth», «Myth 3»... Hay mucho donde escoger, y todo muy bueno. Es en este escenario tan competitivo, donde «Real War» trata de hacerse un hueco y lo hace esgrimiendo como argumento principal su reducido precio; algo que a veces no es suficiente.



CPU: Pentium 266 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 670 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (Internet IP directo, y red local)

TECNOLOGÍA:	55
ADICCIÓN:	45

La determinación de la ruta de las unidades es pésima y perjudica al disfrute del juego. Los gráficos están lejos de ser estelares, aunque las explosiones son bastante buenas. La interfaz de selección de unidades es el principal acierto de este título.

puntuación

total **50**



Real War

Mediocridad por tierra, mar y aire

Dentro de los juegos de estrategia en tiempo real, hay unos pocos títulos que marcan los parámetros que definen al resto. Para situar a «Real War» en un contexto reconocible, podría decirse que es una mezcla de «Total Annihilation» y «Command and Conquer». El manejo que hace de las unidades aéreas y navales evoca al primero, mientras el sistema de construcción de la base, las unidades terrestres y los gráficos (perspectiva isométrica con "sprites") recuerdan poderosamente al segundo. Ahora bien, que nadie se llame a engaño, «Real War» está muy lejos de levantar las pasiones de estos dos venerables títulos.

SE LEVANTÓ LA LIEBRE

Pues sí, ya está dicho: «Real War» no va a entrar en el olimpo de los dioses del videojuego. Ni siquiera es probable que lo vayan a admitir en el club de los notables. Su lugar está más bien en el sindicato de juegos mediocres, un sindicato desde el que títulos como «Submarine Titans», «Tzar» y «Kingdom Under Fire» reclaman mayor reconocimiento, sin que nadie hasta ahora les haya hecho mucho caso.

¿Y qué es lo que falla exactamente en «Real War»? Pues, su fallo más destacado es la determinación de ruta de las unidades o "pathfinding", como la denominan los técnicos. La "pathfinding" de «Real War» es horrible. Hay que estar pinchando con el ratón muy cerca de las unidades para indicarles por donde tienen que ir, porque si se les deja a su criterio la determinación de una ruta un poco larga, tienden a dar rodeos absurdos o a quedarse paradas, como si no supieran por donde tirar. Hay un sistema de formaciones para los desplazamientos de grupos de unidades (con tres tipos de formación diferentes), pero en realidad este sistema no tiene ningún impacto real en los combates. Más bien, las formaciones están ahí para ayudar a las unidades a superar obstáculos. Intentar cruzar un puente con una formación que no sea "en columna" es invocar al desastre, e incluso cuando se da la orden de desplazamiento "en columna", las unidades avanzan y retroceden sobre sus pasos hasta que finalmente se deciden a tirar para adelante. Que en un juego de estrategia haya que estar encima de las unidades para sacarles el máximo partido durante los combates no tiene por qué ser malo, pero tener que hacerlo para asegurarse de que llegan hasta el enemigo sin perderse o atascarse por el camino es un tostón.



Los suministros vienen en helicóptero desde fuera de la pantalla. Tendremos que escoltarlos.



La increíble resistencia de este avión a todo lo que no sea un torpedo naval perjudica al realismo.

Estrategias básicas bastan y sobran para resolver la mayoría de las batallas, con lo que el juego se hace aburrido enseguida

El otro fallo significativo es más sutil, y se refiere a una cuestión de diseño. Es normal que haya una limitación máxima de unidades, pero es que aquí cada tipo de unidad tiene su propio límite. Uno de los atractivos de los juegos de estrategia en tiempo real es poder escoger la composición exacta del ejército según el criterio personal de cada uno.

En «Real War» el criterio de composición está marcado por el número máximo de unidades de cada tipo que se permiten construir, con lo que al final siempre es lo mismo.

Hay algunas misiones que rompen la monotonía obligando a usar ciertos tipos de unidades concretas para resolver problemas tácticos o imponiendo un límite de tiempo, pero por lo general, se puede decir que la mayoría de las misiones se cumplen del mismo modo: al prin-


Destruir los puentes es una de las estrategias más habituales para detener el avance enemigo.


El zoom de la cámara permite obtener una buena panorámica del desarrollo de la batalla.


Las animaciones de los ataques aereos son una de las mejores bazas de «Real War».


Aunque el portaaviones tiene un aspecto distintivo, tal y como podemos apreciar en esta imagen, los modelos del resto de los barcos incluidos en el juego son bastante parecidos entre sí.

No llama la atención por su originalidad en ninguno de sus aspectos y sí por algunos fallos graves de diseño; está claro que el género tiene representantes de mayor calidad


Hay veces en que el diseño de las unidades parece sacado de un juego de «Army Men».


Atravesar los puentes de forma rápida y eficaz es una de las asignaturas pendientes de este juego.

Un buen grupo de tanquetas y baterías móviles bastan para barrer al enemigo en cualquier misión.

cipio se establece una base y se construyen rápidamente unidades de defensa terrestres o antiaéreas (según el tipo de ataque que se vaya a recibir primero: con salvar la partida antes de empezar a construir se resuelve la duda).
Tras unos furiosos primeros minutos de defensa, la situación se estabiliza y llega el momento de pasar a la ofensiva. Hay misiles balísticos y nucleares, guerra química, propaganda, sabotaje y ataques aéreos, pero son del todo innecesarios. ¿Para qué molestarse, si el ordenador no es capaz de defenderse contra un grupo de tanquetas y unidades de artillería móvil protegidas por dos o tres vehículos antiaéreos?
Y si la primera expedición cae (normalmente porque la pésima "pathfinding" y el corto alcance de las armas ha provocado que las explosiones dañen a las propias unidades), se monta otra en un pispás y se remata el asunto.
En un par de tardes se pueden tener terminadas las dos campañas de las que costa el juego mediante un aburrido ejercicio de repetición. Al principio de cada misión se explican punto por punto los pasos a seguir para superarla, y como el centro de mando ya está desplegado en un punto fijo, no hay manera de salirse del guión que nos impone la campaña.

Si se añade a todo esto que el diseño gráfico de las unidades es más bien simplón y anodino (con la excepción de los aviones, que están bastante bien hechos y se desplazan de forma convincente, con sus maniobras evasivas y todo) y que el sonido no tiene nada de especial, se entiende por qué «Real War» resulta más decepcionante que excitante. Al menos las animaciones de destrucción de las unidades son razonablemente espectaculares, y ya se sabe que unas buenas explosiones siempre contribuyen a realzar la espectacularidad.

EN EL LADO POSITIVO

Pero no todo iba a ser malo en «Real War». Además de las explosiones y las ya mencionadas misiones inusuales, que rompen la pertinaz monotonía estratégica de forma acertada, el interfaz (en concreto el "panel de control principal", como lo llaman en las instrucciones) es digno de admiración. Está diseñado de tal forma que el jugador puede seleccionar e impartir ordenes a cualquier unidad o estructura sin necesidad de localizarla antes con la cámara.
Quienes hayan jugado a «Dark Reign 2» conocerán bien la comodidad y ventajas que ofrece un sistema así, ventajas que son especialmente acusadas en «Real War» porque es fácil que las unidades acaben desperdigadas y perdidas por el mapa, haciendo que la labor de localizarlas manualmente se haga muy pesada. Pero incluso esta admirable interfaz tiene sus problemas: al seleccionar un grupo predefinido de unidades no se muestra la composición del grupo, con lo que hay que centrar la cámara en él para acordarse de si lo que se están seleccionando son tanques o helicópteros, por ejemplo. Y los iconos de selección de unidades y edificios, aunque bien ordenados, son pequeños y borrosos.

UN JUEGO PARA OLVIDAR

Éste es un título de difícil recomendación. Los novatos que busquen un juego barato con el que iniciarse en el género de la estrategia tienen otras opciones igualmente asequibles y considerablemente mejores, y los veteranos del género se aburrirán rápidamente con él. Como el modo multijugador en Internet solamente soporta conexión por IP directo, es altamente dudoso que se forme una comunidad online numerosa de jugadores en torno a «Real War», con lo que mucho nos tememos que su tiempo de vida será más bien corto.

G.P.

FX Interactive



Fx Interactive es una joven distribuidora que se está ganando un prestigio considerable en nuestro país. Entre sus logros más notables figura una joya de la programación llamada «The Longest Journey», que es una de las mejores aventuras gráficas que se pueden encontrar ahora en nuestro mercado, y esa, maravillosamente nostálgica, «Trilogía de Dragon's Lair», que los más veteranos del lugar han recibido con lágrimas de emoción. También es verdad que han publicado "castañas" como «Power Tank», pero es que hasta al mejor escribano le sale un borrón. En cualquier caso, la política de precios económicos y de ediciones cuidadas que Fx Interactive ha adoptado durante toda su andadura le han merecido un especial cariño por parte de los usarios y no pocas felicitaciones por parte de la crítica. «Real War» se ha beneficiado de dicha política:s el manual es espléndido y a color, los textos están traducidos y las voces han sido dobladas de forma correcta. Pero como suele decirse, "aunque la mona se vista de seda, mona se queda".

Las otras alternativas



Como ya se ha señalado en el análisis, «Command and Conquer» y «Total Annihilation» son las mejores alternativas a «Real War», ya que todavía están disponibles en nuestro circuito de distribución, y a un precio muy interesante.
Pero los usuarios a los que no les importe gastarse un poco más de dinero y que se sientan atraídos por el entorno de "guerra real" que propone «Real War», quizá les interese echar un vistazo a «World War 3: Black Gold», un juego heredero de «Earth 2150» y «The Moon Project». «World War 3» tiene gráficos totalmente tridimensionales y unidades muy similares a las que se pueden encontrar en un campo de batalla de hoy en día, además de que ofrece un diseño de juego que resulta mucho más sólido que el de «Real War».

Punto de Mira

- Compañía: **SECRET LEVEL/ LUCASARTS**
- Disponible : **PC, PS2**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **ARCADE**

Parece que los continuos varapalos de la crítica por engendros como «Battle for Naboo» han afectado a la división de videojuegos para compatibles de LucasArts, que aplicando aquello de "una vez al año no hace daño" ha decidido que los usuarios de PC se merecían un juego, cuando menos, entretenido y con un nivel técnico aceptable. Claro que, al final, se han limitado a convertir de forma descarada la versión de PlayStation 2, como lo demuestran la ausencia de sonido 3D y un sistema de grabación de partidas cien por cien consolero.



CPU: Pentium II 350 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 580 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (16 MB, DirectX8) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	**75**
ADICCIÓN:	**70**

Muy buenos gráficos y efectos visuales, la alta resolución aumenta notablemente el detalle con respecto a la versión de PlayStation 2. No tiene sonido 3D, lo que afecta negativamente a la sensación de realismo de combate espacial. El desarrollo de la acción es monótono, sólo hay que girar, controlar la velocidad y disparar. Y, encima, no hay partidas multijugador.

puntuación

total **65**



Star Wars Starfighter

Entretenido y sin novedades

Tratándose de una conversión desde una consola, los que busquen un simulador espacial ya pueden pasar página, porque «Star Wars Starfighter» es una oda al arcade en estado puro y el pilotaje de las naves es coser y cantar siempre que contemos con un joystick o un pad. Desde una perspectiva subjetiva sin cabina o desde una cámara de persecución pilotaremos tres clases de naves (el versátil caza Naboo, el imponente Mantis o el fulgurante Havoc) a lo largo de 14 misiones que transcurren tanto en el espacio exterior como sobre la superficie de los planetas Naboo, Eos y Lok. Los objetivos van desde el ataque a objetivos específicos de la Federación de Comercio a misiones de escolta, espionaje y exploración. Todas las misiones se engarzan en una trama argumental basada en el "Episodio I" y desarrollada por las apabullantes secuencias cinemáticas que aparecen al principio y final de cada misión.

Los escarpados cañones de Naboo, sus verdes praderas, la región de los grandes lagos de Lok o el aterrador paisaje volcánico de Eos son algunos de los escenarios en los que transcurren las misiones de tierra. Respecto a las batallas en el espacio exterior, lucharemos en las órbitas de los planetas Naboo, Lok y Eos, en entornos repletos de asteroides y hermosos fondos de soles y nebulosas galácticas. Como ya hemos mencionado, el pilotaje es 100% arcade, pero tiene sus peculiaridades. Cualquiera de las tres naves



Las desintegraciones de las naves enemigas son un espectáculo de fuego, humo y piezas volando.

siempre está en movimiento a una velocidad de crucero, y podemos acelerar con el impulso extra para ejecutar maniobras tanto de ataque como evasivas, y detener en seco el vuelo con el freno gravitacional.

La nave también se mueve en el eje rotacional (disponemos de un botón para recuperar la horizontalidad de la visión en cualquier momento) y puede girar sobre sí misma si tenemos una palanca de vuelo con movimiento de giro o mediante cualquier otro dispositivo de control con

> **No podemos pedirle originalidad, pero su mayor inconveniente es la simplicidad de los combates**


La misión nocturna en los cañones de Naboo es un desafío a nuestra habilidad como pilotos.

un tercer eje. Vamos, que en un par de minutos ya tenemos el control de la velocidad y movimiento de nuestra nave.

ALGO INSULSO

El combate no es todo lo apasionante que esperábamos. No tiene nada que ver con el estilo «X-Wing», pues simplemente con la computadora de objetivos en modo automático o seleccionando nosotros manualmente los objetivos, aparece una flecha indicando su posición y es cuestión de reducir la velocidad y girar para encararlo. No hay radar de proximidad, y la acción se hace repetitiva; esquivar, maniobrar para posición de ataque, mantener la velocidad y disparar láser o torpedos con la asistencia del ordenador de blancos, que reduce al mínimo la importancia de nuestra puntería. Además, al no existir vistas cinemáticas o una cámara exterior como en los simuladores, y como quiera que tampoco podemos girar la vista atrás para ver a quién diablos tenemos a las 6, la sensación de estar realmente dentro de la cabina de una na-



Reflejos, efectos de iluminación y explosiones no tienen desperdicio. No es que sean el último grito en efectos 3D, pero la verdad es que impresionan y si no os lo creeis, echadle un vistazo a esta imagen.


Nada menos que tres cargueros de la Federación de Comercio nos harán frente en esta misión.

La presencia visual en conjunto es, sin duda, impresionante, aunque se echan en falta cosas como el sonido 3D

La cámara de persecución queda demasiado cerca, algo nada aconsejable en un campo de asteroides.


Algunas veces se adivina la colaboración con los responsables de efectos visuales de la película.

En las misiones de escolta hay que situarse cerca de la nave a proteger.

ve no es muy realista. Es indudable que en el fragor del combate nos lo pasamos bomba, sobre todo dando órdenes a los hombres ala para que nos cubran o ataquen un objetivo, y la espectacularidad de los efectos visuales, naves y escenarios nos mantiene con el dedo pegado al disparador, pero no hubiera estado demás ofrecer mayor versatilidad en las maniobras, formas de atacar y comportamiento del enemigo, que tiene una IA muy cuadriculada, por muy droides que sean. Cuidado, no estamos diciendo que «Star Wars Starfighter» sea un juego fácil de acabar, en el máximo nivel de dificultad hay que ser un experto en el género para no caer a las primeras de cambio, pero sí puede llegar a aburrir a los que buscan algo más que apretar el disparador de rayos y torpedos.

El único provecho que se ha sacado de las mayores prestaciones del PC es el aumento de la resolución a 1280x1024 con paleta de 32 bit. Y no hace falta tener un superordenador. El engine está bien optimizado y con una GeForce, 128 MB y más de 600 MHz en el procesador ya se puede jugar sin problemas a 1024x768x32. No esperéis encontrar en los gráficos nada sorprendente o nunca visto, en Secret Level han demostrado ser buenos artesanos, aunque no excepcionales artistas, y la presencia visual en conjunto es notable. Las texturas, sin ser complejas, generan unos escenarios con terrenos, montañas y lagos bien definidos, hasta el punto que no sólo recuerdan sino que incluso exhiben una belleza que, salvando las distancias, no tienen nada que envidiar a la vista en las salas de cine. Los fondos tampoco están mal, sobre todo en las batallas espaciales, y están muy bien integrados los efectos de iluminación.

Los modelos de las naves y estructuras terrestres son idénticos a los que vimos en el "Episodio I" y cuentan con un gran número de polígonos muy bien ensamblados. Lástima que no tengan efectos de iluminación dinámica.

Los efectos visuales se llevan la palma, y casi se puede decir que son excesivos, con explosiones que generan bocanadas de fuego tan real que casi quema, amén de violentas desintegraciones de piezas que hasta pueden golpearnos.

NO HAY SONIDO 3D

Lo que nos parece imperdonable y motivo más que suficiente para restar algunos puntos a la nota final es la ausencia de sonido 3D con posicionamiento en tiempo real. Sí, los efectos de sonido son muy buenos, pero el estéreo nos parece paupérrimo a estas alturas.

Como siempre en LucasArts, la música es maravillosa, con 35 piezas de la banda sonora de John Williams para el "Episodio I". Y a ver si cunde el ejemplo de tan excelente localización, con textos bien doblados al castellano.

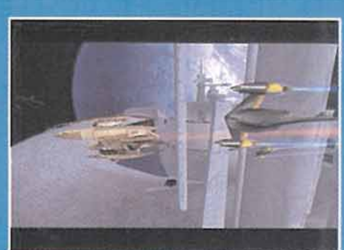
Esta versión para compatibles de «Star Wars Starfighter» no defraudará a los fans, pero su mayor inconveniente es la simplicidad del combate. Aunque con acabado de lujo, estamos ante un matamarcianos de toda la vida.

A.T.I


Antes de iniciar las maniobras de aproximación a un objetivo viene muy bien examinarlo con detalle con el zoom de tres aumentos. De esta forma tan sencilla, podremos observar la localización de las torretas defensivas, averiguar sus puntos débiles, etc.

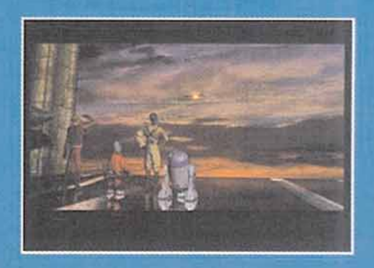
Un sello cinematográfico inconfundible





La estrategia de LucasArts pasa por vender sus juegos como rosquillas por el simple hecho de recrear el universo Star Wars. Y, aunque preferiríamos que se esforzaran más en aspectos como la originalidad, hay que reconocer que entregan en cantidades industriales lo que pide su público. Y «Star Wars Starfighter» es el mejor ejemplo con sus increíbles secuencias cinemáticas. El enfrentamiento contra la Federación de Comercio nos llevará a asumir el rol de tres personajes. Rhys Dallows, nativo de Naboo, y encarnación para el juego de la personalidad Luke Skywalker. Vana Sage, una mujer de armas tomar, aventurera sin rival a los mandos de la nave Guardian Mantis. Por último, un guerrero en el más amplio sentido del término, Nym, un ejemplar de la raza Feeorin de casi tres metros de altura. Su fortaleza física sólo es comparable a su destreza como piloto a los mandos del caza Havoc. Los encuentros entre estos personajes, las argucias de la federación de comercio, los preparativos para invasiones y batallas, los rescates y toda suerte de acontecimientos transcurren ante nuestros ojos en secuencias cinemáticas de excelsa calidad y extraordinariamente fidedignas a la saga cinematográfica.





Punto de Mira

- Compañía: **BREAKAWAY / TOP POP / TAKE 2**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

No estamos ante una expansión que aporte un gran número de nuevos elementos, pero por lo menos incluye el juego original, lo que la convierte en una buena opción si todavía no tienes «Trópico»



CPU: Pentium II 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 1.3 GB • **Tarjeta 3D:** 4 MB (Compatible con DirectX 7.0) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	65

El producto incluye el juego original, lo que da una idea de la pobreza de la expansión o de la generosidad de la oferta, según se mire. La expansión soluciona ciertos problemas y añade algunas opciones nuevas, pero no ofrece mucho más. Conserva intacta la perfecta localización al castellano y la divertida banda sonora.

puntuación total **65**



Tropico Paradise Island

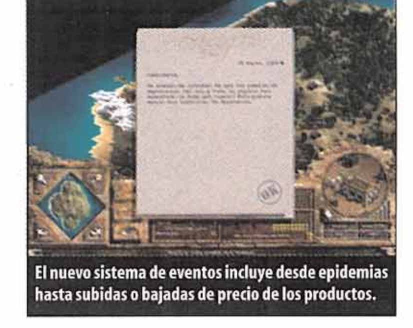
Un poco más

«Trópico» es un juego de gestión –deudor de «Sim City» en muchos aspectos–, que nos ofrece la posibilidad de convertirnos en el dictador de un isla del Caribe. Uno de los puntos fuertes del título original era su parte eminentemente política, que no sólo nos permitía dictar abundantes edictos y normas que influían sensiblemente en el desarrollo del juego, sino que también nos obligaba a lidiar con los grupos de poder de la isla (ecologistas, intelectuales, religiosos, militaristas...) para no perder las elecciones o evitar revueltas. El otro punto fuerte era el extraordinario apartado gráfico, con un motor capaz de soportar el zoom más absolutamente despiadado sin resentirse ni perder detalle.

Esta expansión viene a resolver algunos problemas menores, relacionados sobre todo con la construcción de los edificios (ahora es más rápida) o con la información (ahora, por ejemplo, en el momento en el que se nos proponen elecciones, disponemos de un sondeo previo de los resultados). Nada que no se pudiera resolver con un buen parche, por otra parte.



La base militar es uno de los nuevos edificios. Sirve para aumentar el poder de nuestro ejército.



El nuevo sistema de eventos incluye desde epidemias hasta subidas o bajadas de precio de los productos.



La pista de tenis que vemos en la imagen es una de las nuevas instalaciones turísticas de la expansión.

En cuanto a las novedades, tenemos que decir que tampoco son muchas ni demasiado jugosas. Se han añadido algunos elementos nuevos, como los sucesos al azar (epidemias, tornados, subidas o bajadas del precio de determinados productos...), que nos obligan a improvisar medidas para aprovechar o paliar las distintas situaciones.

Por supuesto, la expansión ofrece nuevos tipos de edificios y edictos. Habrá nuevas fábricas, nuevos tipos de viviendas y un buen número de nuevas instalaciones lúdicas y turísticas (puerto deportivo, minigolf, duty free, etc...). Los edictos nos permitirán dotar de seguridad social a nuestros ciudadanos o incluso firmar una alianza con una de las dos potencias (EE.UU o la Unión Soviética) para que instalen una base en nuestra isla, que no sólo nos reportará beneficios económicos sino que también nos obligará a tomar decisiones, digamos, "molestas".

Aunque la expansión, como se puede ver, no es nada del otro mundo, resulta muy de agradecer que se haya incluido en ella el juego original. O sea, que con la expansión de «Paradise Island», se incluye «Tropico».

Si te gustan los juegos de gestión, os podemos garantizar que «Tropico» es una alternativa de lo más entretenida y original. Pero si ya te habías comprado el juego en su momento, no podemos decirte que estemos ante una expansión imprescindible.

L.E.C.

Punto de Mira

Compañía: **JUST FLIGHT**
Disponible: **PC**
Género: **SIMULADOR**



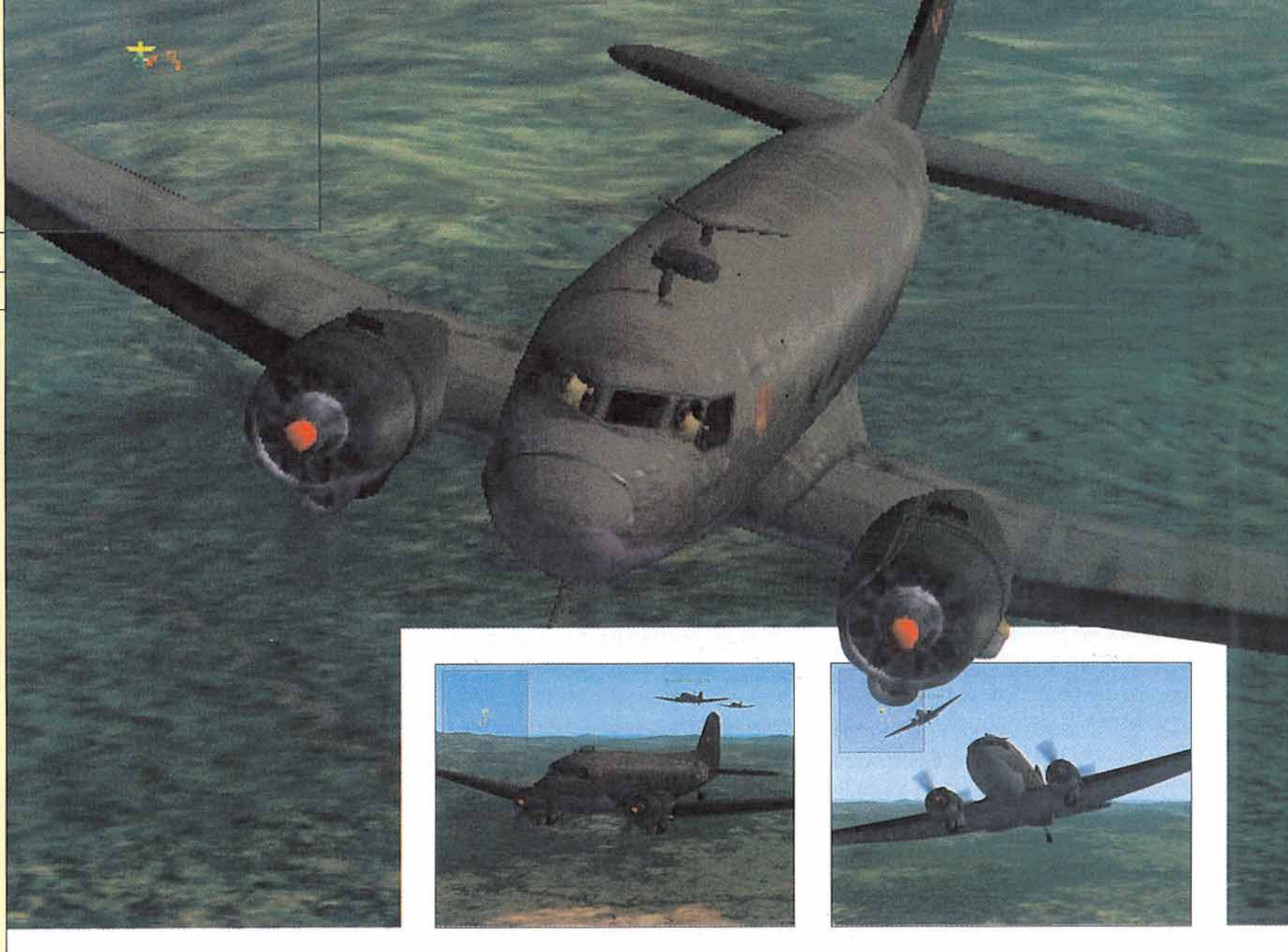
La saga «Combat/Flight Simulator» se llena de historia con esta ampliación que rinde homenaje a los héroes de la Batalla de Inglaterra, recreando once aparatos de aquellos tiempos, que hoy pertenecen a la BBMF

CPU: Pentium II 300 MHz (rec. 450 MHz) • **RAM:** 64 MB (rec. 128 MB) • **HD:** 416 MB para «Combat Flight Simulator 2»; para «Flight Simulator 2002», 209 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (8 MB mínimo).

TECNOLOGÍA:	78
ADICCIÓN:	80

El modelo de daños es demasiado simple para una franquicia con tanto peso como esta. La recreación de los aviones y sus paneles de mandos es muy rigurosa. Compatible tanto para «Combat Flight Simulator 2» como para «Flight Simulator 2002».

puntuación total 75



Battle Of Britain. Memorial Flight

A los mandos de la historia



Las veinticinco misiones incluidas en esta expansión para «Combat Flight Simulator 2», ofrecen desde el combate aéreo hasta el transporte, bombardeo o ataque al suelo con cañones.



Sobre «Flight Simulator 2002» los aviones recuperan su comportamiento de vuelo original lo que unido al nuevo control de tráfico aéreo da una sensación de realismo muy buena.

Desde su fundación en 1957 la Battle of Britain Memorial Flight se ha encargado de rendir tributo a los pilotos británicos que participaron en esta conocida batalla de la II Guerra Mundial. Esta labor de memoria histórica no podía quedar sin su reflejo en la mejor saga de simuladores de vuelo existente para PC, de ahí que Just Flight se haya embarcado en el proyecto de hacer una expansión válida tanto para «Flight Simulator» como para «Combat Flight Simulator». Como protagonistas han escogido no sólo los modelos que participaron en la contienda sino los propios aparatos que están volando hoy en poder de la BBMF. De este modo se puede disfrutar en ambos programas de la recreación virtual de la base aérea de la fundación en Coningsby y de 11 aviones de 5 modelos diferentes entre los que hay cazas Spitfire y Hurricane, bombarderos Lancaster, avionetas de entrenamiento Chipmunk y aviones de transporte Dakota C-47.

La instalación de la expansión es muy sencilla en cualquiera de los dos programas de Microsoft, ocupando el doble en el caso de la versión militar. La explicación a esta diferencia está en que además de la citada base de la RAF y de los aviones, en «Combat Flight Simulator 2» se instalan 25 misiones que pueden jugarse de forma independiente o en una campaña. Comenzando por una patrulla aérea más accidentada de lo previsto en enero de 1940 y finalizando con una misión de rescate en Berlín oeste en 1956, esta campaña "completamente enlatada" recorre los momentos más tensos de la afamada Batalla de Inglaterra y se prolonga a la época del comienzo de la Guerra Fría con acciones a través del pasillo aéreo sobre la capital de Alemania. La realización de las misiones es históricamente impecable y el diseño de las naves muy real. No se ha conseguido igual grado de realismo en los modelos de vuelo en «Combat Flight Simulator 2», ya que el comportamiento de los aviones es bastante similar en casi todos los aparatos apenas apreciándose que se está a los mandos de una avioneta de entrenamiento o de un bombardero.

Esta tendencia se diluye un poco en «Flight Simulator 2002» donde una vez desactivadas automáticamente las armas y sin el consuelo de las 25 misiones o se disfruta del mero hecho de volar o el producto carecería de interés. Por suerte la experiencia es muy agradable y el comportamiento de los aviones mucho más creíble, sobre todo de las naves más pesadas con las que se puede emular a la BBMF realizando vuelos de exhibición.

Otro punto no muy bien resuelto por Just Flight es el modelo de daños cuando se instala sobre «Combat Flight Simulator 2». A pesar de que se ha hecho un esfuerzo enorme para crear una interfaz que se integre perfectamente con el programa principal, esta expansión ofrece unas rutinas de daños que resultan demasiado simples.

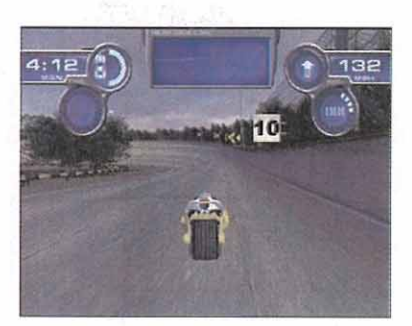
A modo de resumen se puede decir que el interés que lógicamente tiene este producto puede hacer que se pasen por alto muchos de sus defectos. Estamos de acuerdo en que no son muchos aviones, que es un solo aeródromo y que 25 misiones en una campaña no dinámica no es un desplifarro pero ¿alguien pensó alguna vez en pilotar un Lancaster sobre Madrid y aterrizar con él en Barajas?

R.L.

Spy Hunter
Un coche para todos

- Compañía: **MIDWAY**
- Disponible: **PLAYSTATION 2**
- Género:**VELOCIDAD/ACCIÓN**

Uno o dos jugadores. • Se recomienda tarjeta de memoria. • Acepta Dual Shock.



«Spy Hunter» es un trepidante arcade en el que tendremos que ponernos a los mandos de un interceptor G-6155, un espectacular vehículo de misiones especiales, capaz de transformarse, según las necesidades del guión, en coche, lancha acuática o moto. La mecánica de juego es bien sencilla: habrá que cumplir los objetivos que se nos especifican al principio de cada misión, para poder pasar a la siguiente. Estos objetivos pueden ser cosas como destruir un enemigo determinado, evitar ataques aéreos o llegar a tiempo a un punto marcado. El juego es un remake de la recreativa del mismo nombre, que muchos recordarán por su espectacular diseño. Este nuevo «Spy Hunter» de entrada ha sido realizado en 3D, y aunque el concepto de juego es el mismo (un arcade de un superco-che), el apartado técnico se ha realizado con una filosofía más acorde con los tiempos que corren. Destaca muy especialmente la suavidad con la que se han reproducido los movimientos del coche. «Spy Hunter» es un juego difícil lo que puede hacer que algunos jugadores pierdan por completo las ganas de seguir jugando, ante la imposibilidad de pasar de misión.
El multijugador, que soporta un máximo de dos jugadores, es a pantalla partida y consiste en llevar a término una misión (cada jugador por su lado), ganando el que la completa en el menor tiempo. Un título correcto, aunque quizá demasiado difícil y con modos de juego un tanto limitados.

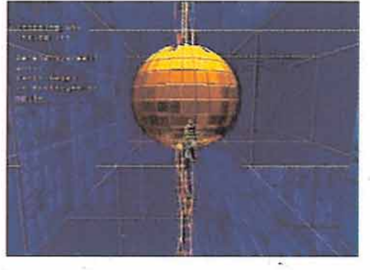
A.L.C.

60

Rez
Un nuevo mundo que explorar

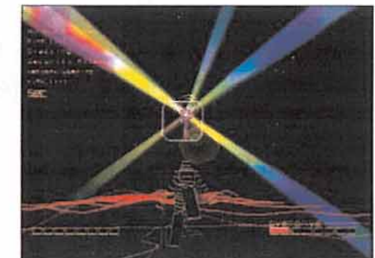
- Compañía: **SEGA**
- Disponible: **PLAYSTATION 2**
- Género: **ACCIÓN**

Un jugador. • Se recomienda tarjeta de memoria. • Acepta Dual Shock.



Muy pocas veces tenemos la oportunidad de cruzarnos con un juego tan simple pero a la vez tan adictivo. «Rez» reune todas las características necesarias para dejar al aburrimiento de lado con tan solo el mando de control y un botón. Los gráficos son espectaculares, y no por las texturas, brillos y sombras, sino por la capacidad que estos tienen para sumergirte de lleno en la acción trepidante. La mezcla de sonidos, junto a estos gráficos y la continua tensión a la que somete el juego al usuario provocan una total identificación con las acciones que se realizan, que llegan a enganchar de forma sorprendente. Conduciendo

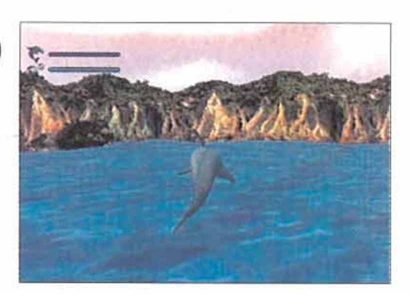




Ecco the Dolphin: Defender of the future
El regreso de Ecco

- Compañía: **SEGA**
- Disponible: **PLAYSTATION 2**
- Género: **AVENTURA**

Un jugador. • Se recomienda tarjeta de memoria. • Acepta Dual Shock.



Hace casi dos años que Micromanía se hacía "eco" del título para Dreamcast, «Ecco The Dolphin». Hoy, volvemos a ponernos en la piel de Ecco para surcar los mares y conseguir con éxito pasar todas las pruebas que nos pongan en nuestro camino. Sega está demostrando que ha sabido adaptarse a la nueva situación del mercado y ha llevado a cabo una conversión muy buena de este nuevo clásico. Lo primero que podemos señalar como un acierto en la conversión del juego, es la posibilidad de poder jugar a 50 ó 60 Hz, factor que mejora ostensiblemente la calidad gráfica del juego y del que muchos otros fabricantes podrían tomar buena nota. La calidad gráfica que posee la versión de Playstation 2 no tiene nada que envidiar a la que exhibía en su momento la versión para Dreamcast: brillos, reflejos, luces, sombras. Al fin y al cabo es el mismo juego, puede pensarse, pero son muchos los títulos que han pasado de una plataforma a otra y han perdido calidad por el camino.
El argumento es de sobra conocido, Ecco es un delfín que irá siguiendo una aventura a través de la cual deberá restablecer la coordinación del espacio-tiempo, rota por quienes pretenden someter a la tierra. ¡Bienvenido de nuevo Ecco!.

I.S.A.

70

Karate Fighter
El arte más oscuro

- Compañía: **DRAQUE**
- Disponible: **PC**
- Género: **LUCHA**

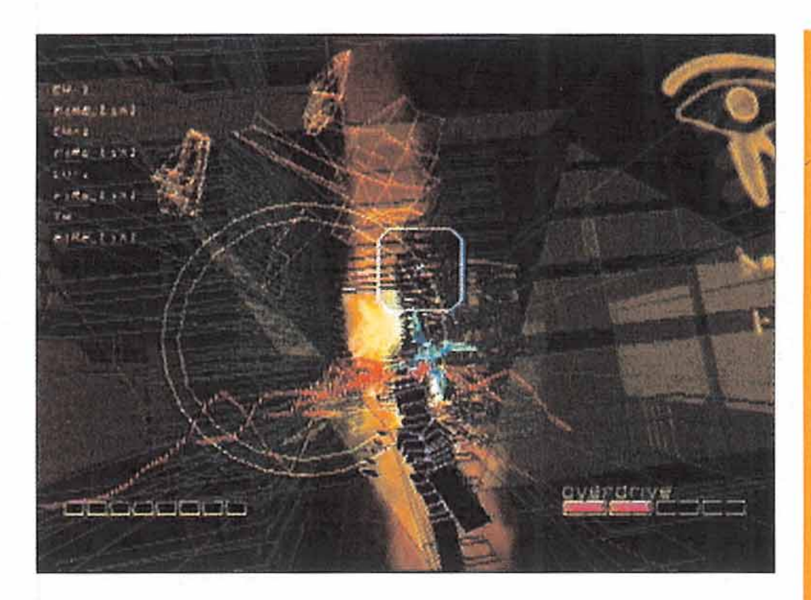
CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 50 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



La compañía Draque, de la que ya hemos comentado algún juego en esta sección, suele destacarse principalmente por poner un precio muy bajo a sus juegos en comparación con los que se suelen encontrar habitualmente en el punto de venta. Sin embargo, este precio puede resultar en más de una ocasión engañoso, pues a veces la diferencia de calidad es tan grande como la de precio. Y esto sucede, por ejemplo, con el juego que tenemos entre manos. «Katare Fight» es un juego de lucha, que se centra más en la habilidad y precisión del golpe que en la fuerza bruta. Tras echar un primer vistazo al juego, muchas son las cosas que se nos vienen a la mente, pero por desgracia ninguna buena, tan solo podremos escoger entre dos modos de juego y un modo de entrenamiento, éste último innecesario ya que el juego no dispone de múltiples combinaciones de golpes diferentes. Con tan solo cuatro botones, tendremos acceso a todas las modalidades de golpes bajos y altos. Los escenarios son siempre los mismos, es decir, aunque en algunos casos cambia la decoración de fondo, el resto de elementos del mismo se mantiene intacto, por lo que la monotonía se apodera de nosotros enseguida. Por si esto fuera poco los personajes y su definición, están más próximos a los tiempos de títulos como «Boxing 4D» de hace siete años que de los motores gráficos empleados más recientemente en la construcción de títulos como «Max Payne». Es evidente que el poco precio del juego no invita a exigir demasiada calidad, pero ya se sabe que al final lo barato es caro.

P.L.L.

25



los destinos de un personaje de la edad de piedra, deberás abrirte camino por el ciberespacio hasta llega a Eden, una megacomputadora que tiene vida propia. Pero para llegar hasta allí habremos de acabar con todos los virus y cortafuegos que se interponen en el camino.



Los sonidos tridimensionales hacen que el juego cobre vida a lo largo de la historia, estando sincronizados perfectamente con lo que pasa. En definitiva podemos definir a «Rez» como un título que en su sencillez y tecnología esconde todo el secreto de su la adicción que es capaz de despertar en el jugador.

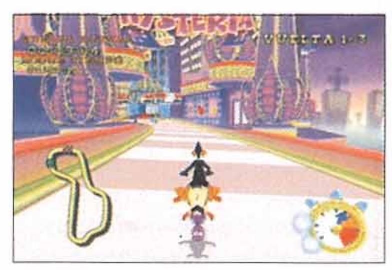
I.P.P.

85

Space Race

Locos del volante





- Compañía: **INFOGRAMES**
- Disponible: **PLAYSTATION 2**
- Género: **VELOCIDAD**

Uno o dos jugadores. • Se recomienda tarjeta de memoria. • Acepta Dual Shock.

Infogrames es una de las compañías que más se preocupa por la propuesta de títulos para los pequeños. En «Space Race» no encontramos con unas divertidas y alocadas carreras entre los personajes más aclamados por la crítica infantil. Bugs Buny, El Pato Lucas, Piolín, Coyote... todos unidos en un mismo juego... bueno, más bien revueltos en una ardua competición por cruzar la meta en primer lugar. Lo primero será elegir uno de los personajes disponibles, para posteriormente colocarse en la línea de salida a bordo de su vehículo. El escenario es lo de menos, ya que todos los que ofrece el juego, que no son pocos, resultan más que atractivos para la vista. Durante la carrera habrá que ser más rápido que los demás, aunque también se puede recurrir a ciertas artimañas en forma de bombas, rayos y puños extensibles que proporcionarán una serie de cajas que se pueden recoger a lo largo del circuito.

Además, con los cinco modos de juego –Torneo, Contrarreloj, Carrera, Carrera especial Acme y Multijugador- tendremos más que suficiente para olvidarnos del aburrimiento o para dejar a nuestro hermano pequeño un rato frente al televisor sin que diga ni pio. Y si tenemos muchos hermanos, para eso está el modo multijugador, cada uno con un personaje, y a correr.

A.L.C.

60

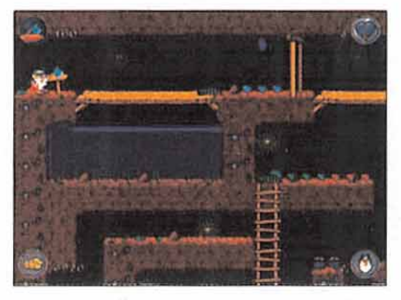
Nuestras plataformas

Clásicos de un género

- Compañía: **HEMMING**
- Disponible: **PC**
- Género: **PLATAFORMAS**

CPU: Pentium 166MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 20 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No





Parecen estar de moda las recopilaciones de clásicos y su posterior conversión al pc de hoy día, evitando así tener que usar los emuladores descargados de Internet.

Bajo el nombre «Nuestras Plataformas» se esconden seis títulos –«Brave Dwarves», «Bubble Bobble», «Captain Claw», «Montezooma», «Pulsar Flux» y «Camy 2»- todos ellos viejos conocidos de los aficionados a los videojuegos desde hace años y algunos de ellos de renombre, por lo que supusieron en su momento. Para los nostálgicos esta puede ser una bonita oportunidad para tener una colección de los grandes de las plataformas y recordar aquellos tiempos en los que la diversión primaba sobre la calidad de los juegos. Con un precio reducido, ya se puede disfrutar de esta selección de juegos adaptada a la potencia de los equipos potentes, las 2D, los colores llamativos y los pixels de gran tamaño vuelven esta vez en el siglo XXI, pero aun así conservan el encanto de la primera vez que los vimos.s

P.L.L.

50

Fritz 7

La nueva generación



- Compañía: **ACTIVISION**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA / GESTIÓN**

CPU: Pentium 166MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 20 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (TPC/IP)

Son muchas las veces que hemos hablado de lo que se considera ya como todo un clásico. «Fritz 7» viene a confirmar que las cosas bien hechas todavía pueden mejorarse aún más, o al menos es lo que han debido pensar los programadores que han querido adaptar esta saga con el lanzamiento de su séptima versión, incluyendo una nueva modalidad de juego online.

Las novedades de juego y mejoras que propone «Fritz 7» son apenas inexistentes, de hecho esta no era la principal razón de su lanzamiento. La creación de un nuevo servidor de juego online para los amantes del ajedrez es la columna vertebral de esta nueva versión que propone la creación de un torneo virtual en el podremos hacernos con el galardón de mejor ajedrecista de la red. No obstante el portal ofrece además información adicional sobre el mundo del ajedrez, noticias, partidas retransmitidas en tiempo real e incluso chatear con otros seguidores del deporte rey de la inteligencia.

La interfaz usada para el juego en «Fritz 7» está en la misma línea que sus antecesores, incluyendo la nuevas opciones de conexión online. La capacidad de cambiar el aspecto de colores del tablero de juego también es una característica, que a pesar de incorporar otras versiones anteriores, ha mejorado notablemente imprimiendo una posibilidad de personalización aún mayor, pero por el contrario seguimos observando el poco detalle que exhiben las fichas del tablero, en cuyo diseño no parece haberse puesto demasiado empeño. Aún así la incorporación del juego online y la magnífica IA del ordenador te permitirán pasar horas de juego y aprendizaje.

R.S.L.

65

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis mandarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

PC

Monopoly Tycoon

Aprovechar un error: Para ganar una subasta al precio más bajo posible, utiliza el siguiente método que te detallamos a continuación: comienza una subasta, tan pronto como aparezca la pantalla de subasta, salva la partida. Después sal de la partida y carga el juego que has salvado anteriormente. La mayoría de las veces los jugadores del ordenador no pujarán dándote la propiedad por un precio muy bajo. Si da la casualidad de que alguien lo hace,siempre puedes volver a cargar la partida y repetir la operación paso por paso hasta que te hagas con la propiedad.



PC

Los Sims Primera Cita

Durante el juego pulsa simultáneamente las teclas Ctrl + Mays + C, para hacer aparecer el símbolo de sistema en la esquina superior izquierda. A continuación teclea uno de los siguientes códigos que os ofrecemos en las columnas inferiores para obtener la ventaja indicada:



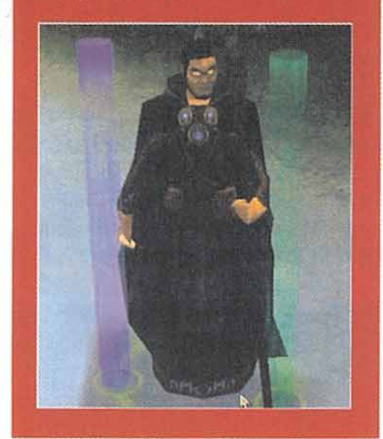
rosebud:	1 000 Simoleons
water_tool:	Crear olas
autonomy <1-100>:	Nivel de autonomía
import <FAM file>:	Importar automáticamente y cargar el fichero FAM indicado
prepare_lot:	Revisar y arreglar los objetos
hist_add:	Añadir una historia nueva a la familia
edit_char:	Crear un modo de personaje
draw_all_frames off:	Fotogramas de animación desactivados
draw_all_frames on:	Fotogramas de animación activados
interests:	Muestra personalidad e intereses
move_objects on:	Mover cualquier objeto
auto_level:	Las herramientas de arquitectura tendrán el nivel que sea necesario
house <número casa>:	Cargar automáticamente la casa indicada
sim_speed <-1000-1000>:	Velocidad del juego

PC

Myth 3

Teclea la combinación de teclas que os ofrecemos a continuación para obtener la ventaja indicada:

-Ctrl + Alt + 'Teclado numérico +'
Sirve para ganar nivel
-Ctrl + Alt + 'Teclado numérico –'
Sirve para perder nivel



Empire Earth

SUGERENCIAS/ESTRATEGIAS: Si quieres terminar con tu adversario con un mínimo esfuerzo y recibiendo el mínimo daño, debes de construir Silos de misiles nucleares. Normalmente consigues hacer silos de misiles añadiéndolos a la lista de tecnologías disponibles cuando creas un escenario a medida. Primero construye una maravilla que permita ver todos los edificios (si no lo puedes hacer, usa el truco para mostrar todo el mapa). Luego construye tres filas de seis silos de misiles. Selecciona los seis silos pulsando control y el botón izquierdo del ratón. Ahora lanza los misiles a los edificios del pueblo enemigo. Recuerda que necesitarás al menos seis misiles para terminar con cada objetivo vital. La forma más efectiva de actuar sería: lanzar una ronda de 6 misiles, a continuación seleccionar otra ronda y lanzar otros seis, luego elegir el tercer grupo y lanzarlo también, luego comenzar de nuevo con la primera tanda. Este proceso dará tiempo suficiente a tus silos para regenerar los misiles. Normalmente tardan entre unos 5 y 8 segundos por lo que es importante tener muy en cuenta el tiempo. Continúa atacándole con misiles hasta que no pueda reconstruir los edificios.
Comienza destruyendo los centros de recursos enemigos. Una vez acabes con sus recursos, debes de ir a por sus centros militares. Si el terreno en el que estás jugando está formado por islas, lo primero que debes atacar serán los centros navales y los muelles. Si estás en un mapa sin islas, debes de atacar sus factorías y barracas. Una vez acabes con esto, busca por el mapa otros asentamientos enemigos y destrúyelos.

¿QUIERES FORMAR PARTE DE NUESTRO «TIPS & TRICKS TEAM»?

Envíanos ese truco que tan bien te funciona con tus datos personales (nombre y dirección) a: **Hobby Press, S.A. Micromanía • CÓDIGO SECRETO C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid**

También puedes enviarnos un e-mail con tu truco y tus datos personales a:
codigosecreto.micromania@hobbypress.es

Todos los seleccionados por redacción, serán publicados y recibirán la camiseta de nuestro «Team».

Micromanía TIPS & TRICKS TEAM

PC

Ghost Recon

Para activar la consola, pulsa la tecla enter del teclado numérico. Luego escribe estos códigos.

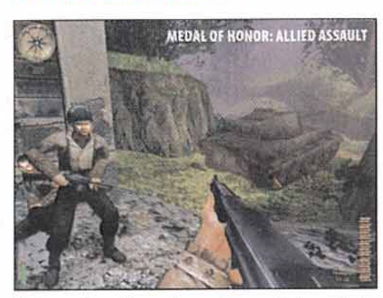
CÓDIGO	RESULTADO
Superman	Modo Dios
TeamSuperman	Modo Dios de equipo
Shadow	Invisibilidad
TeamShadow	Invisibilidad de equipo
ammo	Munición infinita
refill	Rellenar inventario
autowin	Ganar misión
chickenrun	Las granadas se vuelven pollos
god	Ser golpeado desde los cielos
extremepaintball	Desactivar I.A.
toggleai	Desactivar I.A.
teleport	Teletransporte
mark	Seleccionar zona para teletransporte
toggleshowframerate	Mostrar contador fotogramas
perf	Muestra muchos contadores
setgama #.#	Selecciona brillo (normal = 0.5)
togglemovetrees	Congela los árboles
quit	Salir del juego



Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

JUEGOS

UN AÑO PROMETEDOR



Hola amigos. Os escribo este e-mail después de leer vuestro editorial de febrero sobre la "Edad de Oro de la Acción", y es que estoy particularmente emocionado con todo lo que se nos viene encima este año (...). Por ejemplo, de rol van a aparecer grandes monstruos como «Morrowind» (...), «Neverwinter Nights» (...), y grandes promesas como «Arx Fatalis», «Dungeon Siege», «Might & Magic 9» o, si llega a España, el genial «Gothic», para mí el mejor juego de rol del año pasado. Y muchos de ellos por fin con editores. ¡Y todo esto en sólo un año! En el género de acción los nombres apabullan: «Duke Nukem Forever» (...), «Medal of Honor», «Halo» (10 en Edge, ni más ni menos), «Unreal 2», «Serious Sam 2», «Jedi Knight 2» o «Kreed». ¡Alucinante! En cuanto a juegos online persistentes por fin podremos conquistar y administrar territorios («Shadowbane») o disfrutar de prometedores «Elites» online («Earth & Beyond» y «Eve Online»), y quizás (me tiemblan las piernas) «Star Wars Galaxies». Sin comentarios. La estrategia no es lo mío, pero sólo con «Warcraft 3», «Heroes of Might and Magic 4», o incluso «Republic», ya sería suficiente para tener un año magnifico. Y hasta los moribundos simuladores de vuelo verán por fin un título tan prometedor como «Lock on».

Y por lo que respecta a consolas, "sólo" dos nuevas, Xbox y Gamecube, con una lista tan impresionante como el mencionado «Halo», «Dead or Alive 3», «Wreckless», «Jet Set Radio Future», «Gun Valkyrie» para XBox, o «Rogue Squadron 2», «Luigi's Mansion», «Smash Brothers», «Metroid Prime», «Starfox», y quizás también «Zelda» y «Mario» (por fin) para GameCube. Y qué decir de «Tekken 4», «Virtua Figther 4», «Soul Calibur 2», «Guilty Gear 2», el increíble «Final Fantasy X» o, por fin en España, «Metal Gear Solid 2» o «ICO». (..) Increíble.

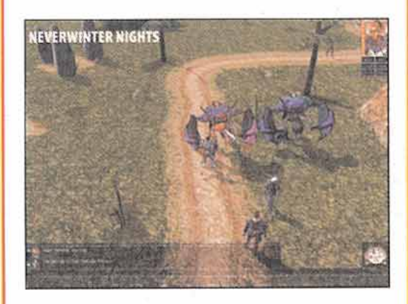
Seguramente no os digo nada que no sepáis, ni quiero que parezca un ejercicio de sapiencia videojueguil, pero como buen micromaníaco, tengo la necesidad de compartir mi excitación sobre lo que se avecina este año. En comparación, el año pasado no hubo un juego de acción mejor que «Medal of Honor» (aunque «Max Payne» era genial), ninguno de rol fue, ni de lejos, tan bueno como «Morrowind» o «Neverwinter Nights», «Dark Age of Camelot» será una broma comparado con «Shadowbane», «Warcraft III» se comerá a «Empire Earth» con patatas, y en consola sólo «Metal Gear Solid 2», «Final Fantasy X» o «Halo» mejoran cualquier cosa del año pasado. En fin, siento si he escrito demasiado pero es que pienso que este año, si nada lo evita, va a ser de verdad histórico. Habrá que ir entrenándose para aprender a vivir con sólo dos o tres horas de sueño.

Vicente Díaz (e-mail)

Tu carta era un poco larga y, como habrás comprobado, hemos tenido que recortarla; estamos encantados de que compartáis con nosotros vuestras reflexiones acerca del mundo de los videojuegos, especialmente si son tan alegres y optimistas como las tuyas.

Es cierto que este año se presenta cargado de lanzamientos muy esperados, tal y como tú has resumido de manera encomiable, muchos de los cuales prometen marcar un antes y un después en sus géneros. Además, la aparición de nuevas consolas siempre provoca mucho movimiento entre desarrolladores, y si encima lo hacen de dos en dos y con la potencia y posibilidades de Xbox y GameCube... Sin embargo con estas cosas conviene siempre ser prudente y no echar la campanas al vuelo demasiado pronto, al fin y al cabo todos recordamos chascos históricos en los que juegos muy esperados no cumplieron las expectativas que estaban puestas en ellos.

En cuanto a tu valoración de las bondades de este año con respecto a las del anterior, se trata estrictamente de una cuestión de opinión, claro está, y aunque es cierto que lo que se avecina promete ser interesantísimo no podemos infravalorar los muchos juegos estupendos que aparecieron el año pasado.



WINDOWS XP Y OPENGL

Hace poco que me he comprado un ordenador (P4 1.4 GHz, Winfast GeForce2, Sound Blaster 128). El caso es que venia con WindowsXP instalado, y es ahí donde empiezan los problemas. Hace un par de días me compré «Return to Castle Wolfenstein» y, según sus requisitos mínimos, no debería tener problemas; además, en el mismo CD viene escrito "Compatible con Windows 98/ME/XP. Sin embargo al intentar ejecutarlo aparece un mensaje que viene a decir algo así como "No se puede localizar los subsistemas OpenGL". Y lo peor es que al intentar bajarme los controladores OpenGL de la pagina oficial, me dice que tengo un sistema operativo incompatible. Mis preguntas son: ¿es probable que saquen esos controladores en un futuro próximo? ¿Es aceptable que los distribuidores de un juego afirmen que es compatible con un sistema que no lo es, al menos aún?

Pablo Romero (Jerez de la Frontera, Cádiz)

Nos tememos que tendrás que refrenar un poco tu indignación porque, tal y como nos lo cuentas, parece que ni al juego ni a tu equipo le pasa nada grave y, simplemente, tienes un problema de controladores. Ignoramos de dónde habrás intentado bajarte los controladores, ni cuándo habrá sido eso, pero si te diriges a la página web donde la compañía fabricante de tu tarjeta tiene sus controladores (www.leadtek.com.tw/lr/english/customer/cust2/cust-2.asp) y especificas correctamente tanto el modelo de tu tarjeta como tu sistema operativo podrás descargarte sin problemas los archivos necesarios para solucionar este problema del que, dicho sea de paso, no eres la primera persona que se queja.

HARDWARE

MIPMAPPING

Tengo un problema con «Giants» y «FIFA 2000» que me funcionan muy bien, pero parece como si la tarjeta no renderizara todo lo que se ve en la pantalla, es decir que cuando por ejemplo en «Giants» me muevo hacia adelante veo como si la tarjeta renderizara en tres pasos. Primero renderiza el escenario, bueno, de esto no te das cuenta por que he puesto al máximo la distancia de visionado, pero, y éste es el problema, no renderiza las texturas todas a la vez, ya que según te mueves en el juego se ve claramente como renderiza en dos pasos las texturas: al fondo se ven difuminadas, un poco más cerca se ven un poco mejor y cerca del jugador se ven claramente, mi equipo es: (...)

He intentado con otras resoluciones y lo único que consigo es que el problema se aleje, es decir que se sigue viendo pero más alejado en el escenario. Como os he dicho es extraño, porque con la anterior tarjeta no me pasaba. ¿Sabéis a qué se puede deber?

(email)

Pues, aunque te resulte sorprendente, lo que nos cuentas no es un fallo de tu tarjeta de vídeo sino un efecto visual llamado Mipmapping. Este efecto es necesario porque cuando se renderiza una escena con objetos texturizados (esto es, con una textura aplicada sobre ellos) situados a diferentes distancias las texturas han de ser filtradas para generar el efecto de profundidad. Sin embargo, este filtrado puede provocar que en los objetos más lejanos las texturas se alteren demasiado y produzcan distorsiones visuales. La solución es el Mipmapping, un efecto mediante el cual se genera una serie de texturas a partir de una original, cada una de ellas con una resolución menor. Al aplicar luego durante el renderizado estas texturas en función de la distancia del objeto y del ángulo de la superficie con respecto al observador se consigue un mayor efecto de profundidad, sin distorsionar las texturas. Esto es exactamente lo que está sucediendo cuando tú ves los objetos cercanos más claros y los lejanos más borrosos. Puede que tu anterior tarjeta no pudiera realizar este efecto, pero a cambio seguramente apreciarías que en los objetos más lejanos las texturas estaban distorsionadas y eran mucho menos realistas.

GANADORES

TARJETA RADEON 7500 Y 5 JUEGOS DE PC

Miguel Mercader Moltó, Murcia
Francisco Javier Cobo Arranz, Madrid

MOTO RACER 3

JUEGOS DE PC

Iván López Saez, Ciudad Real / Francisco Javier Navarro Ruiz, Ciudad Real / Susana María Arco Adamuz, Granada / Eñaut Morea Martiarena, Guipuzkoa / Luis Velasco Boillos, Madrid / Juan Antonio García Romero, Málaga / Carlos Del Cerro Márquez, Murcia / José Manuel Gómez Gavilán, Sevilla / Juan Antonio Coronel Villena, Valencia / Víctor José García Muñoz, Zaragoza

LOTE JUEGO Y CAMISETA

Jose Luis Bolufer Navarro, Alicante/ Raquel Andrés Durá, Alicante / Cándido Ibarra Belmonte, Almería / Manuel García Romero, Asturias / Ignacio García Gamero, Badajoz / Mario Bujalance Sánchez, Badajoz / Raúl Gómez Martil, Barcelona / Ienego Ducar Godoy, Bizkaia / Guillermo Relaño Pérez, Madrid / Miguel Mercader Moltó, Murcia

JUEGO, MOCHILA Y CAMISETA

Alberto Clotet Sole, Barcelona / Emilio Escribano Gutiérrez, Granada / Rubén Tamames López, Madrid / Antonio Martín Azabal, Salamanca / Iñigo Aboitiz Napal, Vizcaya.

C&C: RENEGADE

No podríamos haber trabajado en la solución de «Renegade» sin antes dedicar un esfuerzo similar al apartado online de este programa, ya que en sí mismo representa un reto mucho mayor que el de la campaña individual. Por ello, os presentamos en exclusiva una de las guías más completas sobre «Renegade» online, hecha desde la experiencia que hemos adquirido a lo largo de estos meses.

CONQUISTA Y DIRIGE EL MUNDO on line



Antes de empezar esta guía, conviene aclarar un aspecto primordial: «Renegade» no es otro «Counter-Strike» mejorado, ni se parece a nada de lo que hayamos visto hasta el momento, así que tendremos que ser mucho más hábiles con la mente que con las armas. «Renegade» es toda una guerra estratégica en la que el más avispado de los jugadores puede decantar la victoria a favor de su propio equipo. Por ello, a lo largo de las siguientes páginas os desvelaremos las tácticas más eficientes y os enseñaremos las cualidades de todas las unidades, estructuras y vehículos a vuestra disposición.

J.M.


El MCT es el punto neurálgico de los edificios, y el lugar exacto donde los ingenieros deberán colocar sus cargas explosivas.


Cuando el equipo contrario consigue colocarnos un beacon, generalmente lo hace en lugares oscuros y complicados. Mucha atención.


El tanque mamut no sólo dispara enormes proyectiles de dos tipos, sino que es capaz de recuperarse automáticamente.

DESCRIPCIÓN Y CUALIDADES DE LAS UNIDADES

Cada bando dispone de dos tipos de unidades; básicas y avanzadas. Las unidades básicas no tienen coste alguno, y aunque son bastante débiles, resultan realmente importantes para determinados momentos de la batalla. Las unidades avanzadas exigen la contratación mediante el pago de un determinado número de créditos, pero a cambio proporcionan habilidades adicionales en función de los intereses del jugador, de las características de la batalla o de las necesidades puntuales del equipo. De una elección acertada y prudente de las unidades depende gran parte de nuestro éxito individual, y por lo tanto, de nuestro éxito como bando (equipo).

UNIDADES BÁSICAS NOD

NOD SOLDIER



ARMAS: AMETRALLADORA LIGERA, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 100 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 0 CRÉDITOS.

El soldado NOD es la unidad básica de ataque, y su uso es recomendable en los enfrentamientos iniciales o en la contención de ataques a nuestra base. En las escaramuzas más tempranas, si somos hábiles disparando al enemigo obtendremos algunos créditos extra que nos servirán para agilizar la compra de vehículos básicos o unidades intermedias con las que atacar en oleadas sucesivas.

SHOTGUN SOLDIER



ARMAS: ESCOPETA RECORTADA, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 100 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 0 CRÉDITOS.

Este soldado es el "patito feo" de los NOD, ya que su escopeta recortada exige un alto grado de precisión y cercanía al disparar al enemigo. No representa ninguna amenaza desde la distancia, y es completamente inservible contra tanques o edificios. Su uso puede ser recomendable para fulminar rápidamente a ingenieros saboteadores, aunque en general es una de las unidades menos utilizadas por los jugadores por su escasísima versatilidad en combate.

FLAMETHROWER



ARMAS: LANZALLAMAS, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 100 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 0 CRÉDITOS.

El soldado lanzallamas es muy útil en ataques a construcciones o vehículos. El chorro de fuego de su arma daña con rapidez los centros neurálgicos de los edificios, las cosechadoras y los vehículos ligeros. Como contrapartida, es poco útil frente a enemigos armados con ametralladoras, puesto que su arma es inofensiva desde grandes distancias.

ENGINEER



ARMAS: LÁSER RESTAURADOR, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO, 2-C4 REMOTOS.
SALUD: 100 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 0 CRÉDITOS.

A pesar de formar parte de las unidades básicas, el ingeniero es el efectivo más útil, versátil y necesario de los que podremos manejar en cualquier partida online de «Renegade». Su láser restaurador azul nos permite reparar, en cuestión de segundos, cualquier unidad, vehículo o estructura dañada, lo que a su vez nos proporciona una recompensa en forma de créditos (en función de la gravedad de estado del objetivo reparado). Adicionalmente, dispone de dos cargas C4 por control remoto que pueden ser colocadas en cualquier lugar, provocando una explosión moderada a voluntad. Resulta ideal para sabotear la base enemiga o dinamitar vehículos desprevenidos de las fuerzas enemigas.

El ingeniero es la unidad más útil, versátil y necesaria de las que podremos manejar en cualquier partida de «Renegade», ya que puede reparar en segundos cualquier unidad, edificio o vehículo

UNIDADES AVANZADAS NOD

CHEMICAL WARRIOR



ARMAS: ATOMIZADOR QUÍMICO, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 150 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 150 CRÉDITOS.

El guerrero químico es similar al soldado lanzallamas, excepto por su nivel de salud y la potencia de su arma. El atomizador de tiberio que utiliza resulta extremadamente nocivo para las unidades de infantería enemigas, a la vez que representa una seria amenaza para vehículos ligeros de blindaje débil. Su gran desventaja reside en el corto alcance de su arma, por lo que se presenta como una opción muy poco recomendable en enfrentamientos a distancia.

NOD OFFICER



ARMAS: AMETRALLADORA ROTATORIA, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 150 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 175 CRÉDITOS.

El oficial NOD es la elección perfecta para barrer a la infantería enemiga en los primeros minutos de partida. Su ametralladora rotatoria presenta una cadencia de disparo suficientemente alta como para mantener a raya a cualquiera que ose ponerse en nuestro punto de mira. Es útil tanto en distancias cortas como largas, aunque su efectividad se basa en la propia capacidad para mantener encañonado un blanco en movimiento. Su precio lo convierte en una de las opciones ofensivas / defensivas más interesantes, aunque es totalmente inútil contra la mayoría de vehículos.

ROCKET SOLDIER



ARMAS: LANZACOHETES, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 150 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 225 CRÉDITOS.

El soldado lanzacohetes es útil para destruir vehículos de blindaje medio. Sus misiles disponen de un alcance moderado, y por ello son perfectos para contener ataques de artillería móvil o dañar edificios desde la distancia. Por desgracia, este soldado es muy vulnerable a los ataques de la infantería enemiga, y los vehículos ligeros de asalto pueden esquivar sus cohetes con mucha facilidad, claro está, si los ven venir.





TECHNICIAN



ARMAS: LÁSER RESTAURADOR, PISTOLA, 2 C4 TEMPORIZADOS, 2-C4 REMOTOS, 5 MINAS C4.
SALUD: 200 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 350 CRÉDITOS.

El técnico de reparaciones es, en esencia, un ingeniero con más puntos de salud, un C4 remoto adicional y 5 minas C4 de proximidad. Por lo tanto, dispone de todas las ventajas del ingeniero básico, sólo que además puede dejar un edificio prácticamente en ruinas si coloca todas sus cargas en el punto vital del mismo (los dos C4 temporizados y los dos C4 por control remoto). Por otro lado, sus minas de proximidad son muy útiles para contener sabotajes de ingenieros sembrando el interior de nuestros edificios. Por si todo esto fuera poco, el láser reparador que utiliza dispone del doble de potencia que el de un ingeniero básico, por lo que esta unidad se convierte en la escolta perfecta para un tanque de gran valor o un edificio que haya que proteger especialmente.

BLACK HAND (STEALTH)



ARMAS: RIFLE LÁSER, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 200 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 400 CRÉDITOS.

El soldado Black Hand Indetectable es sin duda una de las unidades más útiles y temibles del juego, puesto que como su nombre indica, resulta totalmente invisible al enemigo, a no ser que se aproxime demasiado a las unidades contrarias (en cuyo caso podrá ser detectado por las alteraciones ambientales que genera su escudo de camuflaje). Este efectivo NOD es perfecto para colocar sigilosamente una carga C4 en un vehículo desprevenido, o para activar una bomba atómica en la base enemiga sin levantar sospechas. Por otro lado, el Black Hand Stealth también resulta muy útil para destruir tanques enemigos con su potente láser. Desgraciadamente, pierde la invisibilidad cuando dispara, y por lo tanto delata su posición a no ser que permanezca inactivo por unos 3-4 segundos. Pese a las apariencias, la torre de guardia GDI detecta su posición, indistintamente de su estado de visibilidad / invisibilidad, por lo que no puede infiltrarse en las instalaciones enemigas si las defensas no han sido previamente deshabilitadas por las fuerzas convencionales del NOD. En cualquier caso, como ya hemos dicho, se trata de una unidad temible.

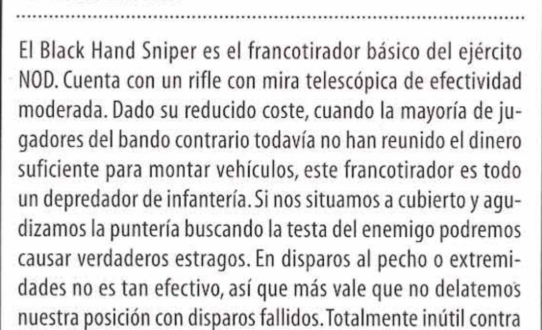
BLACK HAND (LASER)



ARMAS: RIFLE LÁSER AVANZADO, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 200 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 450 CRÉDITOS.

Este prototipo de soldado Black Hand no puede hacerse invisible, pero a cambio puede manejar un arma láser de gran poder destructivo y elevada frecuencia de disparo. De hecho, no hay tanque que resista por mucho tiempo un ataque combinado de varios Black Hand Laser. Resulta perfecto para acabar en pocos segundos con vehículos débiles como el lanzacohetes (MRL's) o el jeep de asalto.

BLACK HAND (SNIPER)



ARMAS: RIFLE DE PRECISIÓN, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 200 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 500 CRÉDITOS.

El Black Hand Sniper es el francotirador básico del ejército NOD. Cuenta con un rifle con mira telescópica de efectividad moderada. Dado su reducido coste, cuando la mayoría de jugadores del bando contrario todavía no han reunido el dinero suficiente para montar vehículos, este francotirador es todo un depredador de infantería. Si nos situamos a cubierto y agudizamos la puntería buscando la testa del enemigo podremos causar verdaderos estragos. En disparos al pecho o extremidades no es tan efectivo, así que más vale que no delatemos nuestra posición con disparos fallidos. Totalmente inútil contra vehículos, como se puede adivinar.

MENDOZA



ARMAS: RIFLE DE RAYOS, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 250 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 1 000 CRÉDITOS.

Mendoza es uno de los comandantes más letales del bando NOD. Su rifle experimental eléctrico escupe un haz de rayos blancos que pueden freír a cualquier soldado en cuestión de segundos, y a la vez representa una seria amenaza para cualquier vehículo que se le aproxime demasiado. Dada la resistencia de su armadura y el elevado número de puntos de salud de que dispone, es un adversario realmente temible, aunque su utilidad se reduce más bien a lugares cerrados puedan serlos túneles o los edificios.

RAVESHAW



ARMAS: RIFLE DE TRAZAS, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 250 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 1000 CRÉDITOS.

Si hay que destruir un tanque enemigo, ahí está Raveshaw. Su potente rifle de torpedos por trazas puede atravesar hasta la aleación metálica más resistente, incluida la del poderoso tanque "mammoth". Asimismo, puede acabar con cualquier soldado de un solo disparo, aunque exige al jugador un grado de puntería muy elevado, y eso lo deja expuesto al fuego de supresión cercano. En aquellos escenarios que son favorables a la artillería pesada GDI, Raveshaw es un elemento imprescindible para defender la base. Como contrapartida, tan sólo puede disparar una traza cada 2-3 segundos, tiempo durante el cual queda totalmente expuesto al fuego hostil.

SAKURA



ARMAS: RIFLE RAMJET, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 250 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 1 000 CRÉDITOS.

Para aquellos que disfrutan del arte del francotirador (snipin'), Sakura es la opción más deseada. Su potentísimo rifle de precisión puede acabar en un suspiro con la vida de cualquier soldado que se ponga en el punto de mira, y eso incluye a las unidades avanzadas de alto coste. Sakura es la mayor pesadilla de todo aquél que se mueve sin protección por campo abierto. Aunque no es lo más indicado, si la situación resulta favorable, su rifle puede ser una improvisada arma contra vehículos ligeros todavía distantes (Humm-vee's y MRL's).

UNIDADES BÁSICAS GDI

GDI SOLDIER



ARMAS: AMETRALLADORA LIGERA, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 100 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 0 CRÉDITOS.

Sus cualidades son idénticas a las del soldado nod. Es decir, que se trata de la unidad básica de ataque, habitual en los enfrentamientos iniciales o en la contención de ataques a la base.









SHOTGUN TROOPER



ARMAS: ESCOPETA RECORTADA, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 100 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 0 CRÉDITOS.
Idéntico al Shotgun Soldier nod.

GRENADIER



ARMAS: LANZAGRANADAS, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 100 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 0 CRÉDITOS.

El granadero es poco útil contra infantería armada con rifles de alcance medio, pero sin embargo es ideal para dañar vehículos. Su elección es adecuada en esos primeros instantes de partida en los que todos los jugadores buscan acabar con la cosechadora contraria. Asimismo, es la opción más indicada para contener ataques de vehículos en nuestra propia base.

ENGINEER



ARMAS: LÁSER RESTAURADOR, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO, 2-C4 REMOTOS.
SALUD: 100 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 0 CRÉDITOS.
Idéntico al ingeniero NOD.

UNIDADES AVANZADAS GDI

SYDNEY



ARMAS: RIFLE DE TIBERIO, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 150 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 150 CRÉDITOS.

La escuálida Sydney puede parecer a simple vista una unidad débil e incluso poco útil, pero lo cierto es que su rifle de tiberio es todo un martirio para la infantería de las fuerzas enemigas. Sus balas no provocan tanto daño como la ráfaga de tiberio del guerrero químico del NOD, pero a cambio permiten atacar desde una enorme distancia. La nube tóxica que provoca el impacto de sus proyectiles puede descentrar hasta al más calculador de los francotiradores.

GDI OFFICER



ARMAS: AMETRALLADORA ROTATORIA, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 150 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 175 CRÉDITOS.
Idéntico al NOD Officer.

ROCKET SOLDIER



ARMAS: LANZACOHETES, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 150 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 225 CRÉDITOS.
Idéntico al Rocket Soldier de los NOD.

HOT-WIRE

ARMAS: LÁSER RESTAURADOR, PISTOLA, 2 C4 TEMPORIZADOS, 2-C4 REMOTOS, 5 MINAS C4.
SALUD: 200 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 350 CRÉDITOS.
Equivalente al técnico reparador de los NOD, salvo en su aspecto humano femenino.

GUNNER



ARMAS: LANZACOHETES MEJORADO, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 200 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 400 CRÉDITOS.

Muy similar al Rocket Soldier básico, excepto por su nivel de salud y potencia de disparo (algo mejores). En comparación con su efectividad, su precio puede parecer elevado, pero lo cierto es que resulta extremadamente útil para destruir rápidamente vehículos enemigos de blindaje medio (Mobile Artillery, Stealth Tank) o dañar lentamente los edificios de la base del bando contrario.

PATCH



ARMAS: BALLESTA DE TIBERIO, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 200 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 400 CRÉDITOS.
Ideal para crear confusión entre el enemigo. Sus ráfagas tiberio no sólo son venenosas para cualquier soldado de a pie, sino que resultan un verdadero incordio para tanques ligeros / medianos. Su efectividad podría ser comparable a la del Black Hand Invisible.

DEADEYE



ARMAS: RIFLE DE PRECISIÓN, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 200 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 500 CRÉDITOS.
Es el equivalente al Black Hand francotirador de los NOD, excepto por su aspecto de bucanero.

MOBIUS



ARMAS: RIFLE DE RAYOS, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 250 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 1000 CRÉDITOS.

Equivalente a Mendoza en todos sus aspectos. Devastador y muy peligroso para todo tipo de unidades enemigas, ya sean de infantería o de artillería.

PIC SYDNEY



ARMAS: CAÑÓN DE IONES PORTÁTIL, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 250 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 1000 CRÉDITOS.

La tecnología PIC es una simplificación portátil de la devastadora bomba de iones de los GDI. El cañón de iones de la preciosa Sydney es tediosamente lento en su cadencia de disparo, pero sus efectos son inigualables. Puede acabar con un tanque Stealth NOD en 4 ó 5 disparos.

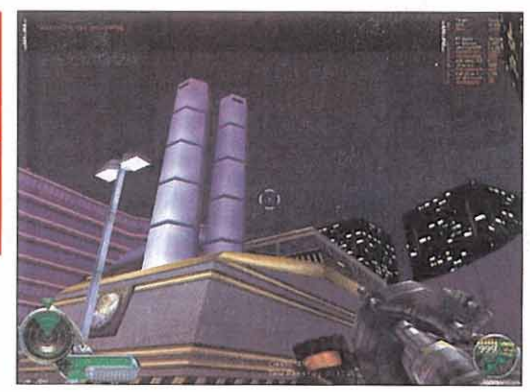
HAVOC



ARMAS: RIFLE RAMJET, PISTOLA, C4 TEMPORIZADO.
SALUD: 250 PUNTOS.
ARMADURA: 100 PUNTOS.
COSTE: 1000 CRÉDITOS.

Aunque en el modo de campaña individual Havoc maneja todo tipo de armas sin distinción, aquí es un francotirador especializado en el uso del devastador rifle de precisión Ramjet. Toda una ruina para las líneas de infantería enemigas, equiparable a Sakura del NOD.

Pic Sidney lleva un arma que es una réplica portátil de la poderosa bomba de iones del GDI



La factoría de guerra es el edificio necesario para que los GDI construyan tanques mamut. Sin ella estarían perdidos.



La forma más efectiva de reparar un edificio es utilizando el láser sobre el MCT de manera combinada entre varios ingenieros.



Conservar intacta nuestra cosechadora es imprescindible para garantizar un buen nivel de ingresos a nuestro equipo.

DESCRIPCIÓN Y CUALIDADES DE LOS VEHÍCULOS

No hay guerra sin soldados, del mismo modo que no hay batallas sin tanques. Pero cuidado, porque para obtener la victoria en el modo online de «Renegade» no bastará con comprar el tanque más caro o con ser el mejor disparando. Aquí os presentamos las características de cada vehículo y sus cualidades más destacadas. Aprendedlas bien, porque a nadie le gusta perder un tanque de 800 créditos. Si sois buenos conductores, estrategas y compañeros de equipo, pronto veréis una enorme nube de humo negra invadiendo los edificios enemigos.

** Nota: Aunque el bando NOD dispone de un vehículo más que el bando GDI, la sola existencia del tanque Mamut GDI compensa la diferencia.*

VEHÍCULOS NOD

BUGGY

ARMAS: AMETRALLADORA ANTIPERSONAL.
ALCANCE: MUY LIMITADO.
MOVILIDAD: MUY RÁPIDO Y MANEJABLE.
TRIPULANTES: 1 ó 2.
RESISTENCIA: 125 PUNTOS./ BLINDAJE: 125 PUNTOS.
COSTE: 300 CRÉDITOS.

El NOD Buggy no sólo es un todoterreno en el sentido estricto de la palabra, sino que cumple un amplio abanico de funciones, algunas de ellas verdaderamente inverosímiles. Dado su reducido coste y su gran velocidad, es ideal para realizar incursiones coordinadas en la base enemiga. Con dos ingenieros en su interior y algo de maña podremos llegar (esquivando las defensas) hasta un edificio GDI, para acto seguido bajar a toda prisa del vehículo y dinamitar la estructura pertinente. Aunque no está pensado exclusivamente para ello, el NOD Buggy también es perfecto para atropellar indiscriminadamente a la infantería enemiga. Además, si conseguimos permanecer completamente pegados a un MRL para esquivar el ángulo de sus misiles, conseguiremos destruirlo en poco tiempo sin que pueda dañarnos. Su ametralladora es poco potente, pero resulta muy efectiva para "achuchar" a soldados molestos. Por desgracia no todo son ventajas, ya que su resistencia deja mucho que desear y puede ser destruido con facilidad.

MOBILE ARTILLERY



ARMAS: CAÑÓN DE PROYECTILES PESADOS./ ALCANCE: MUY LARGO.
MOVILIDAD: LENTO Y TORPE.
TRIPULANTES: 1 ó 2./ RESISTENCIA: 200 PUNTOS./ BLINDAJE: 200 PUNTOS.
COSTE: 450 CRÉDITOS.

Aunque su aspecto es sobrecogedor, la artillería móvil es menos fiera de lo que la pintan. Si bien su cañón puede hacer temblar los cimientos del edificio más sólido, su lentitud de disparo, unida a su escasa manejabilidad y falta de blindaje lo convierten en un blanco fácil y apetecible. Su uso sólo es recomendable para demoler estructuras enemigas desde la distancia o bajo cobertura de otras unidades móviles más potentes. Aunque no lo parezca, también es bastante vulnerable a los disparos que los francotiradores pueden efectuar sobre su luna frontal.

LIGHT TANK



ARMAS: CAÑÓN DE PROYECTILES LIGEROS.
ALCANCE: MEDIO / LARGO.
MOVILIDAD: LIGERO Y MANEJABLE.
TRIPULANTES: 1 ó 2.
RESISTENCIA: 300 PUNTOS. / BLINDAJE: 300 PUNTOS.
COSTE: 600 CRÉDITOS.

El tanque ligero NOD es más rápido y manejable que el tanque medio de los GDI, pero a diferencia de este último, también es menos resistente, y sus proyectiles menos efectivos. Este vehículo de artillería es más bien un frente de acoso y defensa, y aunque responde muy bien esquivando los misiles de los MRL, suele perecer de forma precipitada ante los tanques GDI.

ARMORED PERSONNEL CARRIER (APC)

ARMAS: AMETRALLADORA ANTIPERSONAL.
ALCANCE: MUY LIMITADO.
MOVILIDAD: MUY RÁPIDO Y BASTANTE MANEJABLE. / TRIPULANTES: HASTA 4./ RESISTENCIA: 300 PUNTOS.
BLINDAJE: 300 PUNTOS. / COSTE: 700 CRÉDITOS.

Aunque el APC comparte objetivos con el buggy (infiltrarse en la base enemiga), su elevada resistencia y capacidad de transporte lo convierten en el vehículo idóneo para demoler los edificios del bando GDI. Dado que en su interior caben hasta cuatro miembros de infantería, si realizamos una conducción prudente por áreas poco defendidas, el APC resistirá los misiles y balas de la torre de guardia GDI y nos conducirá hasta la instalación deseada sin problemas. Si eres de los que disfruta preparando estrategias, no dudes en invitar a tus compañeros a dar un paseo en APC.

FLAME TANK

ARMAS: LANZALLAMAS DE DOBLE TUBO.
ALCANCE: EXTREMADAMENTE LIMITADO.
MOVILIDAD: ALGO LENTO PERO MUY MANEJABLE.
TRIPULANTES: 1 ó 2.
RESISTENCIA: 400 PUNTOS./ BLINDAJE: 400 PUNTOS.
COSTE: 800 CRÉDITOS.

Posiblemente el vehículo más temible de los NOD en cuanto a demolición se refiere. El tanque lanzallamas es idóneo para freír un MRL o un tanque medio en cuestión de segundos, siempre y cuando consigamos acercarnos lo suficiente. Por increíble que parezca, un único Flame Tank es capaz de socarrar un edificio en poco tiempo, y una combinación de varios de ellos puede ser el fin de la partida para el bando contrario. Por si todo esto fuese poco, este vehículo dispone de un blindaje fuera de lo común, que le ayudará a resistir todo tipo de proyectiles. Tan solo su precio o la necesidad de acercarse al enemigo sin ser detectados pueden ser considerados como limitaciones a este temible vehículo.

STEALTH TANK



ARMAS: DOS LANZAMISILES SIMULTÁNEOS
ALCANCE: MEDIO / CORTO.
MOVILIDAD: MUY ÁGIL Y MANEJABLE.
TRIPULANTES: 1
RESISTENCIA: 200 PUNTOS./ BLINDAJE: 200 PUNTOS.
COSTE: 900 CRÉDITOS.

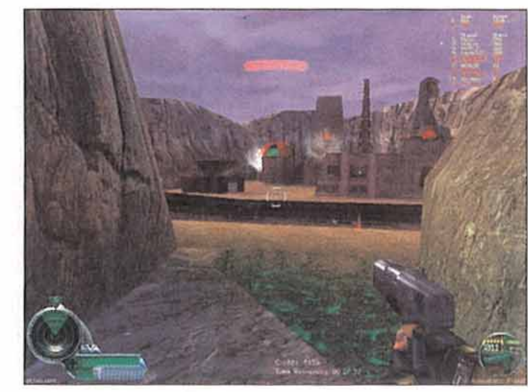
Como su nombre indica, el tanque indetectable es virtualmente invisible, a no ser que su estructura haya sido gravemente dañada, permanezca demasiado cerca de la línea enemiga o efectúe algún disparo. Su lanzacohetes doble le permite destruir con facilidad los edificios GDI, al mismo tiempo que resulta letal contra la infantería enemiga.
Si somos suficientemente hábiles como para no despertar sospechas, podremos situarnos fácilmente en la cola de un tanque GDI para destruirlo a voluntad. Su único handicap es su resistencia, algo pobre en comparación con su precio. Por esta última razón resulta un vehículo menos apetecible de lo previsto. Dada su invisibilidad, también es bastante útil para atropellar soldados despistados.



Aunque los tanques pesados son resistentes, conviene que sean escoltados siempre por uno o dos ingenieros mecánicos.



Si conseguimos adosar un C4 temporizado en el blindaje de un tanque enemigo, posiblemente consigamos destruirlo.



Los ingenieros tan sólo cuentan con una pistola como defensa, pero si la utilizamos apuntando a la cabeza descubriremos su gran efectividad.s

VEHÍCULOS GDI

HUMM-VEE (HUMMER)

ARMAS: AMETRALLADORA ANTIPERSONAL.
ALCANCE: MUY LIMITADO.
MOVILIDAD: MUY RÁPIDO Y MANEJABLE.
TRIPULANTES: 1 ó 2.
RESISTENCIA: 150 PUNTOS./ BLINDAJE: 150 PUNTOS./ COSTE: 400 CRÉDITOS.

El Humm-Vee (Hummer Vehicle) es un todoterreno de propiedades idénticas a las del buggy NOD, excepto por su resistencia, algo superior.

MOBILE ROCKET LAUNCHER (MRL)

ARMAS: LANZACOHETES DE SEIS TUBOS.
ALCANCE: MUY LARGO.
MOVILIDAD: LENTO Y POCO MANEJABLE.
TRIPULANTES: 1 ó 2.
RESISTENCIA: 200 PUNTOS. / BLINDAJE: 200 PUNTOS.
COSTE: 400 CRÉDITOS.

El MRL puede llevar a engaño. Aunque su precio es bajo y su resistencia realmente escasa, uno solo de estos "bichos" puede derruir un edificio a más de medio kilómetro de distancia. Su batería de misiles dispara hasta seis cohetes consecutivos de gran poder destructivo, y aunque su cadencia de disparo y movilidad son algo pobres, los resultados quedan fuera de toda duda. Pese a que puede verse en un serio aprieto frente a tanques pesados, el simple roce de sus cohetes es letal para cualquier soldado de infantería o vehículo ligero. Sus grandes enemigos son el tanque lanzallamas y el soldado PIC. Cualquier ataque masivo de MRL's (tres o cuatro simultáneos) dan generalmente como resultado uno o varios edificios enemigos destruidos.

El Medium Tank es eficaz tanto contra tanques como contra edificios y además tiene un excelente blindaje, con lo que resulta el mejor vehículo, en su relación calidad/precio, del bando GDI

ARMORED PERSONNEL CARRIER (APC)

ARMAS: AMETRALLADORA ANTIPERSONAL.
ALCANCE: MUY LIMITADO.
MOVILIDAD: MUY RÁPIDO Y BASTANTE MANEJABLE./ TRIPULANTES: HASTA 4. / RESISTENCIA: 300 PUNTOS.
BLINDAJE: 300 PUNTOS. / COSTE: 700 CRÉDITOS.

Idéntico al APC de los NOD pero con la estética militar de los GDI. Ideal para infiltraciones.

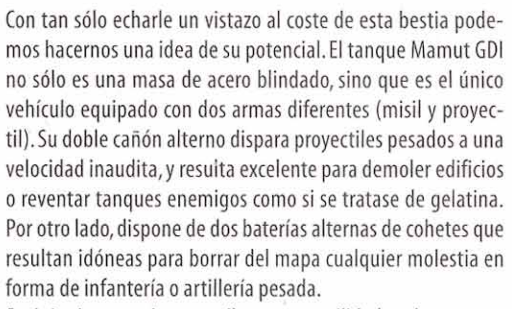
MEDIUM TANK

ARMAS: CAÑÓN DE PROYECTILES.
ALCANCE: MEDIO / LARGO.
MOVILIDAD: POCO LIGERO PERO MANEJABLE. / TRIPULANTES: 1 ó 2.
RESISTENCIA: 400 PUNTOS.
BLINDAJE: 400 PUNTOS. / COSTE: 800 CRÉDITOS.

Este tanque es, a efectos prácticos, una versión mejorada del tanque ligero NOD. Aunque sus movimientos son más lentos, su potencia de disparo es relativamente superior, y por lo tanto sirve para cumplir diversos cometidos. Es eficaz tanto contra tanques como contra edificios, y su elevada resistencia lo convierte en el vehículo con mejor relación calidad / precio del bando GDI.

MAMMOTH TANK ("MAMMY")

ARMAS: CAÑONES DE PROYECTILES Y MISILES ALTERNOS.
ALCANCE: CAÑÓN LARGO / MISIL CORTO.
MOVILIDAD: EXTREMADAMENTE LENTO Y POCO MANEJABLE./ TRIPULANTES: 1 ó 2./ RESISTENCIA: 600 PUNTOS./ BLINDAJE: 600 PUNTOS./ COSTE: 1500 CRÉDITOS.



Con tan sólo echarle un vistazo al coste de esta bestia podemos hacernos una idea de su potencial. El tanque Mamut GDI no sólo es una masa de acero blindado, sino que es el único vehículo equipado con dos armas diferentes (misil y proyectil). Su doble cañón alterno dispara proyectiles pesados a una velocidad inaudita, y resulta excelente para demoler edificios o reventar tanques enemigos como si se tratase de gelatina. Por otro lado, dispone de dos baterías alternas de cohetes que resultan idóneas para borrar del mapa cualquier molestia en forma de infantería o artillería pesada.
Su único inconveniente estriba en su movilidad, realmente pobre, y -sobre todo- en su recalcitrante lentitud. De cualquier modo, este es el objeto "deseado" en «Command & Conquer: Renegade», y cualquier jugador que reúna la cantidad de créditos necesaria correrá a la fábrica de vehículos a comprarlo sin pensárselo dos veces. No es invencible, pero ciertamente estaréis con nosotros en que lo parece.

El Mammoth Tank es, sin duda, el objeto de deseo de todos los jugadores de «Renegade» en el modo online; no es invencible, pero estaréis con nosotros en que ciertamente lo parece

DESCRIPCIÓN Y CUALIDADES DE ESTRUCTURAS

«Command & Conquer» es, al fin y al cabo, conducir y destruir. De ahí que el sistema de juego haga imprescindible conocer la utilidad e importancia de cada edificio. Defiende tus estructuras tal y como atacarías las enemigas, y viceversa. Es el mejor consejo.

ESTRUCTURAS NOD



GUN TURRET

RESISTENCIA: BAJA.
IMPORTANCIA: BAJA.

Dado que el Obelisco de defensa NOD no dispone de ametralladoras, las torretas de cañones cumplen a la perfección la tarea de disuadir al enemigo. En aquellos escenarios en los que cada bando cuenta con sus propias defensas, el ejército NOD dispone de dos torretas situadas estratégicamente para dificultar cualquier infiltración.



OBELISK

RESISTENCIA: MEDIA.
IMPORTANCIA: ALTA.

El Obelisco de luz es elemento de defensa NOD por antonomasia, y resulta letal para cualquier efectivo de a pie que se aproxime a su radio de acción, a la vez que puede finiquitar cualquier tanque en dos o tres disparos. Cuando el obelisco detecta actividad hostil en sus inmediaciones, genera un intenso haz de luz roja que repele cualquier ataque. Su funcionamiento depende directamente del suministro eléctrico, por lo que dejará de actuar si la planta energética es destruida.


Si salimos de nuestro vehículo para repararlo nos arriesgamos a que sea robado por el enemigo, sobre todo si es un tanque caro.


Dominando el centro del escenario y destruyendo las cosechadoras del enemigo, conseguiremos que nuestro equipo obtenga una gran ventaja.


La cooperación es primordial para sobrevivir en este juego. Sin una táctica firme y efectiva de nada servirán los ataques individuales.

Si el enemigo destruye la cosechadora, perderemos un ciclo de créditos



HAND OF NOD

RESISTENCIA: ALTA.
IMPORTANCIA: ALTA.

La "Mano de los NOD" es el centro de reclutamiento de infantería avanzada, y por lo tanto su existencia garantiza la compra de unidades de alto nivel. Aunque para destruirla es necesario un sabotaje combinado de ingenieros o un ataque de varios tanques, si cae bajo el fuego enemigo resultará imposible adquirir unidades tan necesarias como los Black Hand, el soldado Raveshaw antitanque o el francotirador Sakura. En el segundo piso se halla el "beacon pedestal", lugar donde el bando GDI deberá activar el cañón de iones para ganar la partida.



POWER PLANT

RESISTENCIA: ALTA.
IMPORTANCIA: MUY ALTA.

La planta energética no sólo provee de electricidad a las estructuras de defensa de la base, sino que influye en el rendimiento de reclutamiento de unidades y fabricación de vehículos. Si es destruida, automáticamente todas las unidades avanzadas y vehículos duplicarán su coste de producción y quedaremos en clara desventaja frente al enemigo. De ahí que consideremos su importancia estratégica como elevada.



NOD AIRSTRIP

RESISTENCIA: ALTA.
IMPORTANCIA: ALTA.

La "Pista de Aterrizaje NOD" es el lugar en el que aparecen los vehículos adquiridos. Si no hay "Airstrip", no hay vehículos, y una batalla sin tanques automáticamente se convierte en una retirada a la defensiva, a la espera de un ataque masivo GDI. De ahí lo importante de su conservación. Mucho cuidado con permanecer sobre el punto de aterrizaje, ya que el avión de transporte puede aplastarnos como a una cucaracha si somos imprudentes.

ESTRUCTURAS GDI



ADVANCED GUARD TOWER (AGT)

RESISTENCIA: ALTA.
IMPORTANCIA: ALTA.

No hay blanco sin negro, del mismo modo que no hay bien sin mal. Por ello, el bando GDI dispone de una torre de guardia que sirve a modo de dispositivo de defensa avanzada. Dicha torre integra una ametralladora en cada uno de sus cuatro vértices, así como un dispositivo de misiles suficientemente potentes como para detener cualquier incursión imprevista. Al igual que el Obelisco NOD, su funcionamiento depende de la planta energética y su supervivencia resulta vital para los intereses del bando GDI. Dado el alto potencial destructivo de la AGT, el bando GDI no dispone de torretas de cañones.



INFANTRY BARRACKS

RESISTENCIA: ALTA.
IMPORTANCIA: ALTA.

Los "Barracones de Infantería" equivalen a la "Mano de los NOD" y por lo tanto sus características e importancia son similares. En su interior se encuentra el "beacon pedestal" donde los NOD situarán su bomba nuclear para ganar la partida.



POWER PLANT

RESISTENCIA: ALTA.
IMPORTANCIA: MUY ALTA.

Idéntica a la planta energética NOD, tanto en funciones como en importancia estratégica.



WAR FACTORY

RESISTENCIA: ALTA.
IMPORTANCIA: ALTA.

La "Fábrica de Guerra GDI" es el equivalente a la "Pista de Aterrizaje NOD", sólo que en este caso los vehículos no son transportados hasta la rampa de despegue, sino que se generan en el propio del edificio. Si permanecemos en el interior del garaje mientras se fabrica un vehículo acabaremos aplastados por los engranajes. Mucho cuidado.

ESTRUCTURAS COMPARTIDAS



TIBERIUM REFINERY

RESISTENCIA: ALTA.
IMPORTANCIA: ALTA.

Tanto el bando NOD como el GDI disponen de un edificio destinado al procesamiento del valioso mineral tiberio. La refinería de tiberio funciona por sí sola, pero es un vehículo de carga y descarga el que cumple la función de recolección. La obtención de tiberio se traduce en dinero (créditos) para nuestro equipo y por ello es un edificio muy importante. En los primeros instantes de batalla hay que esperar a que la recolectora cumpla el primer ciclo de recogida para obtener ingresos.



TIBERIUM HARVESTER

RESISTENCIA: MEDIA.
IMPORTANCIA: BAJA.

Aunque la refinería se encuentre en perfecto estado, es conveniente prestar especial atención a los ataques imprevistos sobre la recolectora, puesto que si es destruida, todo el mineral del ciclo se perderá irremisiblemente. En ese caso, afortunadamente nuestro equipo obtendrá sin coste alguno una completamente nueva.

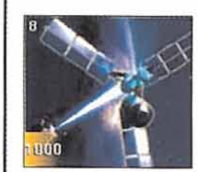
ELEMENTOS ADICIONALES

No sólo contaremos con vehículos y unidades de infantería en «Renegade», sino que además contaremos con armas de destrucción masiva.



NUCLEAR BEACON (NUKE)

La "Bomba Atómica NOD" es el elemento de disuasión quasi-definitivo. Su coste es elevado, pero si conseguimos que haga explosión sobre el pedestal GDI, la partida habrá terminado a nuestro favor. Adicionalmente, la bomba nuclear puede ser colocada en cualquier parte del terreno, y especialmente en edificios. Su explosión en el interior de una estructura causará su demolición inmediata, mientras que su colocación en las inmediaciones resultará fatal para sus pilares, dañándola gravemente. Cada miembro del equipo puede adquirir y colocar una bomba atómica (aunque sólo se puede transportar una), y su activación requiere unos segundos de inactividad, por lo que conviene situarse lejos del alcance del fuego enemigo, o ir acompañados por otros miembros de apoyo. Sus efectos son simplemente devastadores, y cualquier soldado o vehículo situado en su radio de acción sufrirá graves heridas o desaparecerá por completo.



ION BEACON

Equivalente a la bomba nuclear NOD. Sus efectos son igualmente devastadores, pero en lugar de una gran explosión en forma de hongo, provocará el lanzamiento por satélite de un rayo de iones teledirigido de grandes dimensiones. Tanto la bomba nuclear como el cañón de iones pueden ser desactivados por un ingeniero.



Las invasiones de varios tanques lanzallamas son imparables. De ahí la importancia de defender la base en todo momento.

OBJETOS

Probablemente no desequilibrarán la batalla, pero no cabe duda de que algo ayudan, así que conviene conocerlos.



CAJA SORPRESA

Según los parámetros del servidor en el que juguemos, estas cajas pueden estar activadas o no. Cuando lo están, aparecen siempre en los mismos lugares del mapa, y reaparecen al cabo de unos instantes para que otro jugador pueda recolectarlas. Generalmente bonifican con créditos, aunque también nos permiten una recuperación total de munición, vida o escudo (o alguna combinación de los elementos anteriores).

BOMBAS

También dependen de los parámetros del servidor. Generalmente siempre aparecen en el mismo punto, y pueden ser recolectadas por cualquier unidad.



C4 TIMED (30 SEC.)

Todo soldado de infantería, sea básico o avanzado, lleva uno de estos explosivos en su espalda (excepto los ingenieros avanzados, que llevan dos). Con ellos, es posible dinamitar estructuras, vehículos e incluso soldados. Para colocar la carga, tan sólo es necesario acercarse a unos centímetros del objetivo y pulsar el botón de acción. Automáticamente el temporizador comenzará la cuenta atrás hasta hacer explosión. Colocando dos o tres de estas cargas en el punto neurálgico de un edificio es posible demolerlo por completo. De ahí la importancia de infiltrarse con ingenieros avanzados en la base enemiga. Cualquier ingeniero puede desactivarlas utilizando su láser reparador, siempre y cuando disponga de tiempo suficiente.



En algunos mapas conviene gobernar la parte elevada de las murallas, con el fin de vigilar cualquier invasión imprevista.



Cuidado con la pista de aterrizaje. Si acabamos de comprar un vehículo y no lo sacamos a tiempo puede ser aplastado por el avión.



C4 REMOTE

Tan sólo los ingenieros pueden llevar estas cargas. En realidad son similares a los C4 temporizados, excepto por su nivel de daños, algo menor, y porque pueden ser detonadas a voluntad en el momento en que se desee. Igualmente, sirven para demoler edificios, reventar vehículos o dañar a otros soldados enemigos.



C4 PROXY

Son como las anteriores, pero funcionan por proximidad. Tan sólo los ingenieros avanzados pueden utilizarlas, y sirven para minar el terreno contra infiltraciones. Una sola de estas minas no mata a un enemigo, pero si colocamos varias bien distribuidas por un área la explosión en contacto con un soldado o vehículo hostil será tremenda y mortal.

ELEMENTOS AUXILIARES

PURCHASE TERMINAL (PT)

El "Terminal de Adquisición" es la pantalla de compra de unidades, vehículos, beacons y munición / salud. Cada edificio dispone de una o varias pantallas PT a las que deberemos dirigirnos cuando deseemos cambiar de rol, comprar un tanque o simplemente restaurar nuestra salud o munición (en este último supuesto el coste será 0).



Las invasiones de tanques GDI son casi imparables, a no ser que todo el equipo NOD se mueva a defender, algo muy improbable.







CONSEJOS PRÁCTICOS PARA LA BATALLA

• Aprende a jugar en equipo: «Command & Conquer Renegade» es un juego de acción individual, pero también de estrategia combinada. Si realmente deseas ganar cada batalla, juega en equipo y colabora con tus compañeros. Aprender de los "trucos" de cada jugador y ser abiertos a la hora de prestar ayuda, reparar o cubrir a los demás compañeros es el "abc" del éxito en Renegade.

• Conoce y respeta a tu equipo: Si el mundo es un pañuelo, Internet todavía es más pequeño. Lábrate una buena fama y conoce a los jugadores con los que compartes tu diversión. De esa forma sabrás cuáles serán los mejores efectivos para tu equipo. Si eres novato, nunca robes vehículos de tu propio bando, ya que esta es una de las actividades peor vistas dentro del universo de Renegade. Cuesta mucho conseguirlos...

• Avisa del estado de la batalla y pregunta a los demás: Los comandos de radio y el chat no son un capricho de los programadores. Cuando nos encontremos en una posición avanzada y veamos al enemigo en camino, convendrá avisar al equipo de una posible incursión. Asimismo, cuando sea necesario reparar un edificio y nadie se haya percatado, será conveniente notificarlo.

• Acuerda estratagemas y planes con el equipo: De nada sirve que te lances a lo "Rambo" sobre la base enemiga, ya que posiblemente acabarás frito por las defensas de torre, o la infantería te acribillará como a un pollo. Utiliza el chat de equipo para coordinar y planificar estrategias de ataque o defensa. Algunas de ellas, como las incursiones conjuntas de vehículos rápidos, son realmente efectivas.

• Intenta suplir las carencias de tu bando: Utiliza el comando de teclado que te da la información de equipo y a continuación analiza las unidades y vehículos que cada uno lleva. Compara esos datos con el transcurso de la batalla y actúa en consecuencia supliendo roles (ingeniero, antitanque...) en función de las necesidades más vitales.

• Aprovecha las circunstancias adversas: Puede que tu equipo se encuentre en una situación comprometida defendiendo la base de un ataque enemigo... Si dicho ataque está siendo contenido, aprovecha que el bando contrario está centrado en tu base para atacar la suya con sigilo.

• Nunca descuides tus defensas: Incluso cuando el enemigo parece vencido, una bomba nuclear o un cañón de iones colocado en el pedestal puede dejarte a ti y a los tuyos con un palmo de narices (y a la inversa). Vigila constantemente la actividad hostil y asegúrate de que SIEMPRE hay alguien guardando la base, especialmente en escenarios sin AGT u Obelisco.

• No regales puntos al bando contrario: Puede que todavía no goces de suficiente experiencia como para derribar todos los tanques enemigos, pero ello no es motivo como para que te lances a la aventura con el primer tanque que puedas comprar. Un vehículo derribado es puntuación regalada al bando contrario, y a veces las partidas se deciden por una diferencia de veinte o treinta puntos. No lo olvides.

• Aprende a moverte por los mapas: Y sobre todo conócelos como si fuesen las habitaciones de tu casa. Hay puntos muertos que pueden convertirse en una emboscada, y en la mayoría de mapas los campos abiertos son coto de caza privado para francotiradores.

• La mejor defensa es un buen ataque: Y nunca mejor dicho, porque aunque reparar edificios proporciona puntuación, atacar todavía es más productivo. El modo de juego C&C "premia" el ataque sobre las estructuras enemigas, así que el equipo que ataque primero será el que lleve ventaja. Intenta situarte frente a la base enemiga con varios tanques y ataca todo el tiempo que puedas. Por norma general, el equipo que solo defiende acaba perdiendo.

• Analiza los parámetros del servidor: No es lo mismo jugar en un servidor con el fuego amigo activado que desactivado. Con el fuego amigo desactivado, es muy difícil que mates a tus propios compañeros. Sin embargo, con el fuego amigo activado, una bomba nuclear mal colocada puede acabar con la vida de tres o cuatro miembros de tu equipo. De igual forma, no es lo mismo iniciar la partida con los créditos a cero que contar con una suma de dinero importante. Tenlo en cuenta.

• Prioriza tus ataques: En escenarios con defensas automatizadas es muy difícil infiltrarse a pie en la base enemiga sin ser eliminado por la AGT o el Obelisco. Así pues, intenta destruir la planta energética para que tu bando pueda campar a sus anchas por la base enemiga una vez eliminado el peligro.

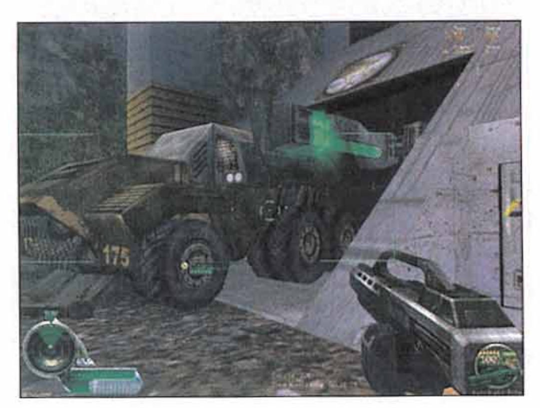
• Prevenir es curar: En lugar de dejar que el enemigo te coma el terreno hasta llegar a tu base, intenta dominar el centro del escenario para cortar los ataques de raíz.

• Protege con minas tus estructuras: Las minas tiene un límite de colocación de 30 unidades para cada equipo. Por eso mismo no conviene hacer un uso incorrecto de ellas.

• Siempre que puedas, ¡roba!: Pocas cosas hay más gratificantes que robarle el vehículo a un enemigo. Aprovecha los momentos en los que su piloto baja a reparar el tanque dañado para acercarte sigilosamente y robárselo. Aunque luego lo destruyan, él ya lo habrá perdido.

• Utiliza el radar: Para localizar los puntos de llegada, la situación de tus compañeros y, si se puede, la del enemigo. Lo que la vista a veces no distingue, el radar lo detecta siempre.

Si eres novato, nunca robes vehículos de tu propio bando; es una de las cosas peor vistas en las partidas online







ESTRATEGIAS COMUNES

Podríamos citar cientos de estrategias, pero estas son las más utilizadas por los jugadores:

• **Buggy RUSH (oleada de buggys):** Llegar a un edificio enemigo en un buggy es una tarea arriesgada y en ocasiones suicida, pero si lo hacemos de forma coordinada, seguramente consigamos destruir alguno de ellos (preferentemente la refinería o la planta energética). Para ello tan sólo tenemos que organizar una infiltración simultánea de dos o más vehículos todoterreno tripulados por dos ingenieros cada uno de ellos.

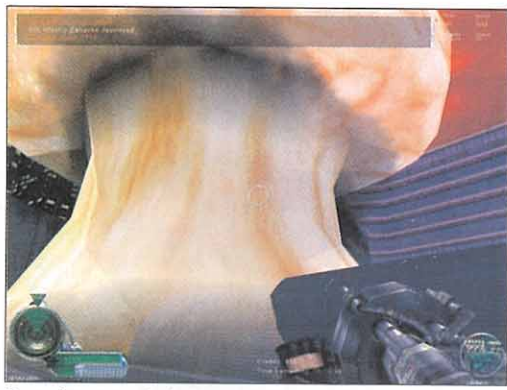
• **Flame RUSH (oleada de Flame Tanks):** Para los NOD, en aquellos mapas en los que la base enemiga sólo tiene una entrada frontal por la AGT, es imprescindible organizar una comitiva de tres o más tanques lanzallamas que se encarguen de destruir la torre para liberar el acceso a los demás edificios. La torre dañará gravemente los vehículos en su acercamiento, pero una vez pegados a ella salvarán su radio de acción.

• **Combinado tanques + ingenieros:** (GDI) Mientras que los MRLs pueden acabar con la Hand of NOD desde una gran distancia, los tanques Mamut y medianos son perfectos para un acercamiento más pronunciado. Los vehículos deberán ir escoltados por uno o dos ingenieros que se encarguen de repararlos al vuelo por su lado ciego. Muy efectivo.

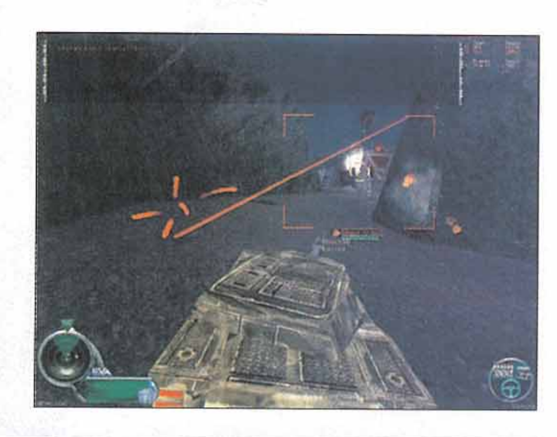
• **Engineer RUSH:** En mapas como "complex", las bases no disponen de defensas. Por ello, el equipo que mejor organice una comitiva de sabotaje será el que primero derribe un edificio contrario. Conviene orquestar una cuadrilla de tres o cuatro ingenieros escoltados por al menos dos soldados de ataque, y debe acordarse atacar el MISMO edificio para asegurar su demolición. Ya sabes, quién pega primero, pega dos veces.

• **Stealth + NUKE RUSH:** (NOD) También en mapas sin defensas o con la torre AGT deshabilitada, es conveniente organizar una comitiva de Black Hand's Stealth con bombas atómicas. De manera sigilosa nos infiltraremos en la base enemiga y colocaremos de forma SINCRONIZADA todas las bombas que podamos. Puede que los GDI desactiven alguna de ellas, pero resultará casi imposible que alguna no explote.

• **APC RUSH:** Llenar un APC y lanzarlo a la aventura lleno de ingenieros puede ser un suicidio, pero si el campo de batalla está despejado y hay una entrada directa a la base enemiga, puede ser el principio del fin de la partida. Conviene que introduzcamos al menos un soldado de apoyo a los ingenieros. En cuanto lleguemos al objetivo, los ingenieros bajarán del vehículo para dinamitar el edificio, mientras que el soldado se quedará defendiendo o pilotando el APC.



Esto es lo que sucede si no conseguimos desarmar a tiempo una bomba nuclear... Todo un golpe de gracia a nuestras defensas.



Lanzar al ataque un APC, lleno de ingenieros, puede ser un suicidio, pero si el camino está despejado quizá nos dé la victoria

The Nations



Alcalde de primera

En «The Nations» es fácil abrumarse al principio por la enorme cantidad de información que proporciona el juego y su aparente complejidad, pero no te preocupes. En esta guía te vamos a enseñar todos los trucos necesarios para ser un buen alcalde. Antes de que te des cuenta, estarás dirigiendo una comunidad próspera y saludable que será la envidia de tus vecinos.

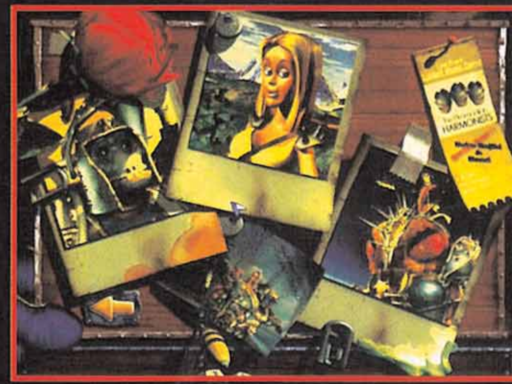
Los consejos que vamos a darte a continuación son muy prácticos y genéricos y te serán útiles tanto para cumplir las misiones de la campaña como para la modalidad de juego libre y multijugador.

LA VIDA DIARIA: EL FUNCIONAMIENTO DE LA TABERNA Y EL MERCADO

Lo más importante que debes tener presente es cómo se desarrollan las vidas de los habitantes de «The Nations». Primero se levantan por la mañana y van a trabajar: los hombres se dirigen a los edificios de producción requeridos para desempeñar sus oficios (date cuenta de que algunas profesiones básicas no necesitan edificios) y las mujeres van al campo a recolectar fruta (fíjate que los roles de hombres y mujeres están


Los adultos sin estudios se aburren como ostras y se dan a la bebida, pero al menos no pierden motivación por estar sin trabajo.


¿Tienes los almacenes llenos a rebosar de un producto? No hace falta que construyas más almacenes, siempre puedes intercambiar el excedente.


Las tres naciones disponibles en «The Nations» son pimmons, amazonas y sajikis. La primera campaña es la de los pimmon.

invertidos en el caso de las amazonas). A mediodía los hombres se van a comer a las tabernas y después las mujeres casadas van al mercado a comprar productos de lujo y al templo a rezar. Por último, todo el mundo se va a dormir. Al día siguiente se te informará de los nacimientos y bodas que se hayan producido por la noche.

Como ves, llevan una vida muy organizada. Tu principal deber para garantizar la satisfacción de tus ciudadanos es asegurarte de que las tabernas y los mercados están bien abastecidos. Cada uno tiene capacidad para quince personas. Date cuenta de que TODOS los trabajadores necesitan ir a la taberna a diario, pero los adultos que todavía no se han casado no tienen una familia que requiera de productos de lujo (y es lógico, porque tampoco tienen una mujer que vaya a comprar esos productos al mercado).

Una mujer que todavía vive con sus padres y que esté en edad casamentera no va al mercado, porque su madre ya se ocupa de procurar los productos de lujo para toda la familia. Esto significa también que cuando se produce una boda no sólo debes esperar que pronto aumente la población y aparezcan nuevos ciudadanos en edad de ir a la escuela, sino que los mercados tendrán que atender las necesidades de una familia más.

Los mensajes de alarma te advertirán de cuando la taberna está demasiado llena, pero si quieres prevenirlo con antelación, hay un sistema muy sencillo: basta con que le restes al número de la población total el número de mujeres, niños y adolescentes sin estudios. El resultado será el número de trabajadores que tienes entre tu población. Divide entre quince y ese es el número de tabernas que necesitas. En el caso del mercado, cuenta el número de casas básicas que has construido (esperemos que las haya puesto todas juntas) y multiplica por dos. Ese es aproximadamente el número de familias que tienen que abastecer tus mercados. Si tienes casas con capacidad para cuatro y seis habitantes, o casas deshabitadas, tendrás que ajustar la cuenta de forma correspondiente. Por último, fíjate que tener un número de tabernas o mercados suficiente para todo el mundo no basta: dichos mercados o tabernas tienen que estar bien abastecidos. En el caso de la taberna, asegúrate de que también hay agua (pozos) además de comida, o tus ciudadanos se quejarán. Hay varios tipos de comida que se distribuyen en la taberna, pero no hace falta que se tengan todos para que el ciudadano considere que "ha comido bien". El mejor (y más nutritivo) es la carne, mientras que el peor es la fruta.

En cuanto al mercado, en realidad no es importante hasta que no se llega al segundo nivel evolutivo, que es cuando las familias empiezan a demandar productos de lujo. En el segundo nivel piden dos productos y en el tercero cinco. La clave está en asegurarte de que tienes una buena reserva de esos productos en los almacenes antes de autorizar el paso de nivel evolutivo, ya que tendrás que tirar de esas reservas hasta que consigas construir las industrias necesarias (las cuales se descubren en el nuevo nivel evolutivo en el que estás entrando) para producirlos tú mismo. Cuanta más población tengas antes de autorizar el paso de nivel, más difícil será atender a las necesidades.

Con respecto al mercado, en realidad no es importante hasta que no se llega al segundo nivel evolutivo, que es cuando las familias empiezan a demandar productos de lujo

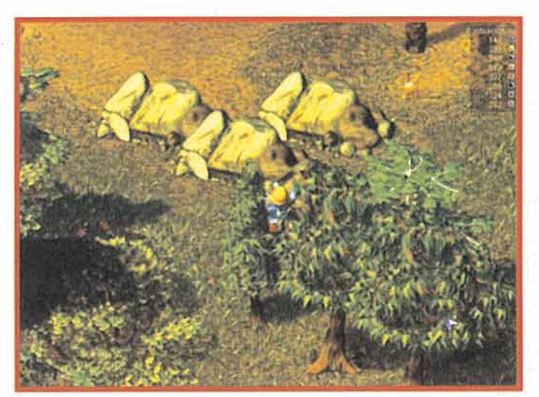
LAS DIFERENCIAS ENTRE LAS NACIONES

La diferencia principal entre sajikis, amazonas y pimmons son los productos de lujo que cada uno puede producir. Todo lo demás es puramente estético, porque sus respectivos árboles tecnológicos son idénticos. Los pimmons son los únicos que pueden fabricar el preciado zumo de setas. Los sajikis están especializados en la leche de cactus y la bebida energética. Por último, las amazonas son las únicas que tienen acceso a la refinería de jabón y a la pastelería, donde se producen tartas de bayas (¿cómo pueden mantenerse tan esbeltas si se ponen ciegas de tarta?). El jabón es un producto de lujo particularmente importante, ya que de él depende la higiene de los ciudadanos. Un sajiki puede soportar una higiene baja más tiempo que otras razas, pero en general, a la larga la falta de jabón supone (además de la usual bajada de motivación) la aparición de enfermedades. A la hora de construir tu ciudad, evita edificar en los campos del recurso con el que se produce la especialidad de tu nación (o sea, que no arrases los campos de cactus si eres un sajiki, o los de setas si eres un pimmon).

Viendo la lista de productos de lujo propios de cada nación, habrás comprobado que las amazonas y los sajikis cuentan con dos de ellos, mientras que los pimmons sólo tienen uno. Esto lo compensan produciendo un artículo exclusivo que, si bien no se distribuye en el mercado entre la ciudadanía, es particularmente útil: el abono. El abono se usa para hacer crecer más rápido el cereal de las granjas. Esto significa que los pimmons pueden tener un considerable surplus de cereal con respecto a otras naciones, y dicho surplus se puede intercambiar por otros productos.

CONSEJOS PARA UNA CONSTRUCCIÓN ORDENADA

En el modo campaña te suelen dar una ciudad medio construida, con las bases ya asentadas. En cambio, cuando juegues una partida libre, tienes casi total libertad para decidir el diseño inicial ►


Los picapedreros pueden tener que irse muy lejos para conseguir piedra. Ojo, la piedra es un recurso muy disputado.


Las mujeres y las adolescentes no van a la escuela, pero se casan con los adultos con estudios para formar familias.


Las mujeres no pueden ser atacadas por los caballeros enemigos, así que no hay problema con que se tengan que ir a la otra punta del mapa.


Al principio de la partida libre, intercambia cinco unidades de armas por tres carretillas. Lo estarás agradeciendo el resto del juego.


Para asignar una carretilla a un porteador, pincha en el icono de carretilla. Este icono sólo se ilumina si hay caretillas disponibles.


Al amanecer se anuncian las bodas y los nacimientos. Los habitantes de «The Nations» no pierden el tiempo.

de tu poblado. A la hora de construir, deberías tener presente un cierto criterio urbanístico. Los pozos y almacenes deberían estar cerca de la taberna para facilitar la labor de los porteadores. Las casas deberían estar todas juntas en una especie de "barrio residencial", mientras que las industrias se tienen que agrupar a su lado, sin mezclarse con ellas. Luego están los casos particulares, como por ejemplo la herrería, que se puede construir al lado de la cantera de hierro para facilitar el suministro de materia prima. Esto también se aplica para el silo de abono/granja y el rancho/carnicería: cuanto más cerca esté uno de otro, mejor (pero deja sitio alrededor de la granja para los cultivos).

Junto a las canteras también es una buena idea poner un almacén, así los porteadores pueden guardar el excedente rápidamente y dirigirse a otra tarea sin necesidad de hacer todo el camino de vuelta hasta el ayuntamiento. Procura que todo quede con una disposición como de rejilla, ya que así facilitas la construcción posterior de carreteras, caso de que tengas piedra de sobra para ese lujo. No es bueno que una carretera tenga que serpentear esquivando edificios, ya que así pierde efectividad. Otro buen truco de construcción, aunque supone abusar un poco de la microgestión, es poner una casa junto a una edificio de producción y localizar al empleado que trabaja en el susodicho edificio. Luego, dedícate a pedirle que cambie de casa hasta que escoja como residencia la vivienda que has construido junto al edificio en el que trabaja. De este modo consigues acortar el tiempo que invierte todas las mañanas en ir desde su casa hasta el lugar de trabajo.

Por último, un consejo con respecto a los albañiles. Al principio sólo necesitas a un albañil, pero luego (sobre todo a partir del segundo nivel evolutivo) necesitarás más para acometer varios proyectos simultáneamente. Sea cual sea el número de albañiles que tengas, es una muy buena idea tenerlos permanentemente monitorizados mediante cámaras independientes. ¿Por qué? Bien, hay veces que un albañil no puede completar su trabajo porque le faltan materiales. Los motivos por los que sucede esto son varios: tal vez no tengas suficientes materiales en el almacén (como acero o tablones, que siempre se acaban en los momentos más inoportunos), quizá los porteadores estén ocupados en otras tareas y no tengan tiempo de suministrar los materiales, o simplemente se produce un bug por el cual los porteadores dejan de suministrar material. En cualquier caso, el albañil se queda parado junto al edificio sin hacer nada. Si tienes al albañil monitorizado con una cámara, te darás cuenta muy fácilmente de que algo va mal, pero si no lo haces así, corres el peligro de que se quede parado indefinidamente hasta que descubras el problema por las malas (construcciones paradas indefinidamente sin que se sepa el motivo). Además, siempre puedes "liberar" al albañil de la tarea asignada para que se ponga a trabajar en otros proyectos viables. Esto se hace fijando la prioridad del edificio al mínimo.


Si alguien tiene que dormir a la interperie, la desmotivación por no tener casa baja de un –15% a un dramático –25%.

COSTES DE PRODUCCIÓN DE LOS EDIFICIOS

EDIFICIOS CIVILES

CARRETERA	*1 de piedra por segmento*
VIVIENDA X2	*13 madera, 3 piedra*
VIVIENDA X4	*11 piedra, 13 tablón*
VIVIENDA X6	*3 piedra, 21 tablón, 8 acero*
ESCUELA	*16 madera, 8 piedra (sólo necesitas una de estas)*
TABERNA	*20 madera, 5 piedra*
MERCADO	*20madera, 15 piedra, 5 tablón*
CABAÑA HECHICERO	*15 madera, 8 piedra*
TEMPLO	*5 madera, 10 piedra, 20 tablón*
MUELLE	*6 madera, 25 tablón, 6 acero*
BOMBA DE AGUA	*20 piedra, 10 madera, 12 acero*
MARAVILLA DE MOTIVACIÓN	*10 piedra, 40 tablón, 30 acero*
MARAVILLA DE RELIGIÓN	*50 piedra, 40 tablón, 5 acero*

EDIFICIOS DE PRODUCCIÓN

ALMACÉN	*16 madera, 5 piedra*
CARPINTERÍA	*20 madera, 10 piedra*
GRANJA	*15 piedra, 20 tablón*
PANADERÍA	*13 piedra, 15 tablón*
CABAÑA DE PESCA	*3 madera, 3 piedra, 20 tablón*
RANCHO	*6 madera, 10 piedra, 20 tablón*
CARNICERÍA	*3 piedra, 15 tablón, 5 acero*
CANTERA	*15 madera, 5 tablón, 1 acero*
MINA DE HIERRO	*3 madera, 11 piedra, 16 tablón*
MINA DE ORO	*15 tablón, 15 acero*
FRAGUA	*12 madera, 15 piedra, 15 tablón*
EDIFICIO DE PRODUCCIÓN ESPECIAL 1 (ej: refinería de jabón)	*3 piedra, 15 tablón, 4 acero*
EIFICO DE PRODUCIÓN ESPECIAL 2 (ej: pastelería)	*4 piedra, 20 tablón, 12 acero*

EDIFICIOS MILITARES

CUARTEL	*25 madera, 10 piedra*
TORRE	*15 madera, 15 piedra*
COMISARIA	*10 piedra, 20 tablón, 10 acero*
PLAZA FUERTE	*40 madera, 20 piedra, 20 tablón*
EMPALIZADA	*2 madera por segmento*
MURALLA	*2 piedra por segmento*
PUERTA PRINCIPAL	*20 piedra, 20 tablón, 5 acero*


El primer diplomado que te ofrece sus servicios es muy económico, pero no cuentes con que tendrás siempre ofertas tan buenas si le despides.


Si no se le dice la rama de investigación por la que debe seguir trabajando, el científico sale del laboratorio y se queda ocioso.


¿Te has perdido en el manto negro y no encuentras tu pueblo? Pues abre el minimapa y pincha en las casas de tu color, llegarás a ellas rápidamente.

ASIGNANDO PROFESIONES

Una de las decisiones más importantes y trascendentales que tienes que tomar es la asignación de profesiones a los adolescentes sin estudios. Al principio, en el caso de las partidas de juego libre, los adolescentes sin estudios aparecerán de dos en dos, pero más adelante, cuando la población crezca, el ritmo de crecimiento se hace considerablemente mayor. Lo primero que tienes que tener en cuenta es que un adolescente sin estudios no necesita casa, pero tan pronto salga de la escuela no sólo buscará un lugar de trabajo, sino también una vivienda en la que instalarse y una mujer con la que formar familia. De esto se deduce que, si has acumulado a muchos adolescentes sin estudios y los metes a todos de golpe en la escuela, cuando salgan te encontrarás con una gran demanda de vivienda que tal vez no estés preparado para afrontar. Es mejor que retrases su escolarización hasta que puedas darles una vivienda digna. Pero cuidado, porque si esperas demasiado, los adolescentes pasan a convertirse en adultos que abandonarán el hogar paterno, demandarán vivienda y se casarán aunque no tengan estudios (¿y a qué se dedican? pues se dan a la bebida)

Lo segundo que tienes que tener en cuenta es que en «The Nations» no existe el concepto de reciclaje profesional. Puedes cancelar el estudio de una profesión antes de que se complete y asignar otra, pero en el momento en que un ciudadano sale de la escuela con un oficio aprendido, ese oficio ya es inmutable: Si alguien se hace panadero, lo será toda su vida. Por ello, la profesión de policía sólo debes asignarla cuando realmente vayas a necesitarla (o sea, cuando veas que hay peligro de que aparezcan criminales). Tener más de un policía no suele ser aconsejable, a no ser que estés en una situación extrema de "ciudad sin ley" en la que los criminales se estén produciendo a mayor velocidad de la que son arrestados. Si no sabes qué profesión asignarle a alguien o no puedes tenerle listo un lugar de trabajo para cuando salga de la escuela, escoge una de las profesiones básicas: cazador, picadrero, leñador, albañil o porteador. Estas profesiones no necesitan de un edificio para desempeñarse, así que tener un excedente de ellas no te perjudicará (¡pero acuérdate de que todos los adultos, con o sin estudios, siguen necesitando un lugar para vivir!)

Cuando uno de tus ciudadanos está a disgusto, es muy fácil identificar los motivos de su enfado. Dado que mediante la interfaz puedes ver qué ciudadanos tienen la motivación baja, no tienes más que seleccionarlos hacia el final del día y leer su informe de motivación. Los acontecimientos que suben o bajan la motivación son estos:

He dormido bien: +7%
He comido bien: +3%
La maravilla me hace feliz: +3%
No me han dado de beber/no me han dado de comer: -5%/-10% (esta penalización puede aumentar a −10%/-20%)
No queda un producto de lujo: -5%. En la segunda edad tecnológica sólo se piden dos. En la tercera se piden cinco.
No tengo trabajo/he encontrado trabajo: -15%/+15%
No tengo donde vivir/he encontrado vivienda: -15%/+15%

Date cuenta de que el hecho de encontrar vivienda o trabajo es una bonificación que sólo se recibe una vez, no a diario, y siempre va precedida de la penalización de no tenerlo, la cual puede haberse repetido durante varios dias. Debido a ello, aunque tengas un lugar de trabajo y una vivienda listas para cuando un estudiante sale de la escuela, el balance general nunca saldrá positivo. Además, si una persona pasa más de un día sin trabajo o vivienda, la penalización en motivación no solo se repite, sino que aumenta a -25%.

Estamos en guerra/ha llegado la paz: -3%/+3%
Me siento mareado/me he curado: -20%/+20%
Hay un animal salvaje en el pueblo/han matado al animal salvaje: -1%/+1%
He sido atacado por un animal salvaje: -10%
Hay un criminal en el pueblo/ han arrestado al criminal: -2% / +2%
He sido atacado por un criminal: -15%

Como ves, la presencia de un criminal o un animal salvaje puede mandar al traste la motivación de todo un pueblo si se les deja actuar durante tiempo suficiente. Si hay más de uno, puedes entrar en una espiral de desmotivación terrorífica.

Cuando uno de tus ciudadanos está a disgusto es muy fácil identificar los motivos, ya que puedes leer al final del día el informe sobre las causas concretas de su enfado

Teniendo en cuenta estos datos, si se atienden todas las necesidades, el máximo crecimiento de motivación que puede tener un ciudadano en un día es del 13%. No construyas más de una maravilla del mundo, el efecto de motivación no es acumulativo (si bien recibes una bonificación a la reputación por cada maravilla construida).

Los ciudadanos felices y contentos trabajan de forma más eficiente que los descontentos y furiosos, y cuando la motivación llega a cero, se convierten en criminales o abandonan el pueblo llevándose consigo a sus familias. Lo de que se lleven a sus familias al dejar el pueblo es grave, porque eso incluye a sus hijas. Puede llegar un momento en el que no haya mujeres solteras y el crecimiento poblacional se estanque.


Cuando este adolescente salga de la escuela, será un miembro productivo de la sociedad, listo para integrarse en el sistema económico.


¿Un poco más de vino? Se sabe que la taberna está atendiendo clientes por la actividad que se aprecia en su terraza.


El cazador despieza a los animales en el mismo sitio donde les da muerte, y él mismo abastece a la taberna o al almacén sin necesidad de porteadores.


El leñador es otro trabajador autónomo 100%: después de talar un árbol, él mismo lleva la madera a los almacenes del pueblo.


He aquí un campo de setas. Si eres una amazona o un sajiki, no dudes en construir encima de ellos; sólo los pimmons pueden aprovecharlos.


La granja y la cabaña del hechicero necesitan terreno verde y despejado a su alrededor para plantar trigo y hierbas curativas, respectivamente.

LOS CIENTÍFICOS Y LAS RAMAS DE INVESTIGACIÓN

Los dos primeros edificios que debes construir son la escuela y el laboratorio de investigación (y los dos siguientes, la taberna y el pozo). Tan pronto como tengas el laboratorio, los científicos errantes empezarán a ofrecerte sus servicios. El primero en aparecer será un diplomado, que debes contratar inmediatamente para empezar a investigar cuanto antes. Los científicos, al igual que los caballeros, tienen un coste de contratación y un salario diario. El primer diplomado que te ofrece sus servicios suele tener un salario muy bajo (una moneda de oro), y pronto verás que otros diplomados de habilidad equivalente tienen un salario mayor. Esto es un problema a tener en cuenta, porque a veces te encuentras con que no te conviene pasar de nivel evolutivo después de realizar todos los descubrimientos posibles del nivel actual (nada te impide seguir expandiendo tu ciudad con los descubrimientos actuales), en cuyo caso el investigador se queda ocioso mientras sigue cobrando su sueldo. Se le puede despedir para ahorrar, pero se corre el peligro de que cuando se quieran reanudar las investigaciones, los científicos disponibles pidan salarios más altos (además de que el coste de contratación inicial no es desdeñable). Por lo general, no es aconsejable despedir al científico inicial a no ser que se tenga planeado pasar un periodo de tiempo realmente largo (como una semana) sin pasar al nivel siguiente. La otra circunstancia en la que sí se debe despedirle es que aparezca un licenciado o un doctor ofertando sus servicios. Aunque sean más caros, la mayor velocidad de investigacion merece ampliamente la pena. ¡MUY IMPORTANTE! Permanece atento al momento en el que se produzca un descubrimiento (te avisarán con icono lateral de mensaje desplegable) para ir inmediatamente al laboratorio y señalar cual es la siguiente rama de investigación que el científico debe escoger. De no hacerlo así, corres el peligro de que se te olvide asignarla y el científico se quede ocioso (pero cobrando su sueldo todos los días, naturalmente).

En cuanto a las investigaciones, en la página 37 del manual viene detallado el orden en el que se producen los descubrimientos. A continuación te damos unos consejos acerca del orden en que se debe escoger cada rama:

-Rama militar: en el primer nivel evolutivo, deberías dejar los descubrimientos militares para el final. Asumiendo que todos los jugadores estén investigando al mismo ritmo, no será hasta el segundo nivel evolutivo que haya peligro de un ataque de caballero. Una vez que se entra en el segundo nivel, puedes construir el cuartel y las torretas mientras el enemigo está construyendo su primera plaza fuerte. Además, probablemente no necesitarás a la policía hasta la segundo o tercer nivel. Si eres un jugador ofensivo, el primer descubrimiento del segundo nivel evolutivo debería ser militar, ya que te permite construir la plaza fuerte y reclutar un caballero. Lánzalo al ataque inmediatamente y hay buenas posibilidades de que pilles a tus rivales por sorpresa, además de que les fuerzas a construir cuarteles o sus propias plazas fuertes para defenderse. En el nivel evolutivo tres, el primer descubrimiento posible son las armas, pero fíjate que la herrería (donde se fabrican) se descubre al final de la rama de investigación de producción, por lo que no debes plantearte investigar en la rama militar hasta que no hayas llegado a final de la rama de producción.

Los dos primeros edificios que debes construir son la escuela y el laboratorio de investigación. Y los dos siguientes son la taberna y el pozo

-Rama de producción/rama civil: la rama de producción proporciona profesiones para enseñar en la escuela, por lo que debería ser siempre la primera en investigarse hasta el final. La excepción es en el primer nivel evolutivo, donde las investigaciones civiles dan lugar al templo y la cabaña del hechicero, que proporcionan trabajo de sacerdote y de hechicero, lo cual se traduce en don de los dioses y medicinas, respectivamente. El don de los dioses es fundamental para ganar en las partidas cuya condición de victoria es alcanzar una cierta cantidad de oro, en cuyo caso deberías descubrir el templo cuanto antes. En cuanto a la cabaña del hechicero, es raro que llegues a tener necesidad de medicinas, pero como mercancía de cambio encontrarás que es muy valiosa. Cuando llegues al nivel evolutivo dos y tres, puedes permitirte realizar un descubrimiento en la rama civil antes de pasar a investigar a fondo la rama de producción, ya que así obtendrás la vivienda de cuatro familias y de seis, respectivamente. Al aumentar l ritmo de crecimiento de la población, realmente te harán falta esas viviendas de lujo. Por lo general, si ves que tienes muchos oficios para asignar y pocos estudiantes para ir a la escuela, es un buen momento para dejar la rama de producción y pasar a investigar la civil.

LOS MILAGROS: LLUVIA DE ORO Y MANO DE DIOS

De los tres milagros posibles, hay dos que se pueden optimizar para sacarles mayor partido. En el caso de la lluvia de oro, la clave está en el hecho de que la cantidad exacta de oro adicional que se obtiene es exactamente igual a las reservas que ya tienes en el almacén (o sea, que se duplica el oro que se tenga). Convierte todos los excedentes de tus almacenes en oro y luego pide la lluvia de oro. Más tarde, ya con los almacenes llenos de oro a rebosar, puedes comprar las mercancías de primera necesidad que corran ur-


Esta cabaña del hechicero está rodeada de arena amarilla, de ahí que el hechicero haya tenido que plantar las hierbas más lejos, en la zona verde.


Recuerda: para que los albañiles puedan completar una construcción, los porteadores tienen que aprovisionarles con materiales.



El "don" de los dioses puede mandar una plaga a tus enemigos, duplicar oro o incluso curar a tus ciudadanos.



¿De qué está avisando este misterioso cartel en blanco? Pues de que el templo está demasiado lleno.



Que no te vayan a timar: hay veces que por 24 unidades de un producto (por ejemplo) te dan lo mismo que por 26.



La diferencia fundamental entre las tres razas del juego se encuentra en los productos de lujo que cada uno puede producir.

gencia. Obviamente, esta es una excelente manera de ganar rápidamente una partida en la que la condición de victoria sea obtener una cierta cantidad de oro.

En cuanto a la mano de dios, la clave está en que daña a todos tus enemigos. Si estás en una partida con siete rivales, declárales la guerra a todos ellos antes de pedir la mano de dios y los siete sufrirán sus efectos. Los oponentes computerizados son demasiado estúpidos para reaccionar, pero ten más cuidado con los oponentes humanos: lo más probable es que hagan una alianza contra ti, y muy bien defendido tendrías que estar para resistir el ataque de siete caballeros (o más) simultáneamente. Además, entrar en siete guerras simultáneas suponen una bajada de –21% a la motivación de toda la población, lo cual puede ser catastrófico.

PORTEADORES: LAS CARRETERAS Y LAS CARRETILLAS

Los porteadores son fundamentales para tu progreso. Se encargan de llevar las mercancias al almacén, de distribuir la comida y los productos de lujo a las tabernas y mercados y de proporcionar materiales a los emplazamientos de construcción. Si los albañiles se quedan parados mucho rato junto a los cimientos de un edificio antes de ponerse a construir, eso es señal de que los porteadores están sobrecargados de trabajo. Para fortalecer tu red de porteadores puedes entrenar a más personal (es la profesión que se aprende más rápido, y no necesita de un edificio para desempeñarse), construir carreteras o asignarles carretillas a los porteadores que ya tienes. Lo de las carreteras no es aconsejable a no ser que estés muy seguro de que no te va a faltar piedra para construir edificios. La piedra es un material que rara vez abunda, y resulta muy caro comprársela a los mercaderes voladores. En cuanto a las carretillas, en teoría no pueden construirse hasta que no se descubren en el nivel evolutivo dos (y encima, están al final de la rama de producción). Lo que puedes hacer es comprárselas a los mercaderes voladores. Son carísimas, pero puedes utilizar tus reservas de armas (normalmente sales con 10 unidades de armas entre tus reservas iniciales, y te darán una carretilla por cada dos unidades de armas) para comprarlas. Tranquilo, las armas no son tan necesarias como parecen, puedes arreglarte contratando caballeros mercenarios para defenderte en caso de apuro, mientras que el beneficio de esas carretillas lo vas a notar durante todo el juego. La ayuda de una carretilla es mucho más eficiente que una carretera, más que nada porque el porteador puede ir a cualquier parte con una carretilla, incluso a almacenes remotos construidos junto a una cantera, mientras que las carreteras están limitadas al lugar donde las hayas construido, que suelen ser (por la cuenta que te trae) rutas bien conocidas.

LOS CABALLEROS MERCENARIOS

Cuando contratas a un caballero, lo más caro es siempre el coste inicial en oro. Estos caballeros vienen con un séquito de luchadores que pueden reponerse en la plaza fuerte a razón de uno por unidad de armas invertida. Por lo general, el caballero suele morir en combate antes de perder a todos sus seguidores, y si no tienes dinero para pagarle su salario diario eso tampoco es tan malo, porque si no terminará por irse enfadado, perjudicando a tu reputación. Ahora bien, date cuenta de que mantener con vida a un caballero y pagarle su salario diario suele ser más barato que contratar a uno nuevo, incluso pagando por las armas necesarias para reponer las pérdidas de su séquito. Si tu oponente es un rival computerizado, puedes colocar tranquilamente a tu o tus caballeros alrededor de su ayuntamiento antes de declarar la guerra. El ordenador es demasiado estúpido para declarar la guerra cuando ve que un caballero vecino acompañado con arietes se acerca.

En cuanto a las unidades que forman el séquito de un caballero, las mejores son las de ataque a distancia. Las unidades de combate cuerpo a cuerpo son poco eficientes a la hora de luchar con los guardias, ya que los guardias intentan alejarse de ellas para disparar desde lejos. Luego están los arietes (o cañones, en el caso de las amazonas), que sólo pueden atacar a edificios. Un caballero con diez arietes podría arrasar fácilmente un ayuntamiento, de no ser porque normalmente los guardias defensores dan muerte al caballero antes de que los arietes terminen de hacer su trabajo. Lo que tienes que hacer es declarar el ataque contra el ayuntamiento y, a continuación, cambiar la orden para atacar a una unidad enemiga que esté situada en el otro extremo del mapa. Como los arietes no pueden atacar a unidades, ignorarán esta segunda orden y seguirán atacando al ayuntamiento mientras el caballero se aleja de la zona, poniéndose a salvo de los guardias. Por último, no limites tus esfuerzos militares a ataques totales contra los ayuntamientos. Si sólo puedes permitirte un caballero débil, un buen objetivo sería atacar una cantera para plantar en su lugar tu propia cantera. Luego busca huecos en las defensas enemigas para causar todos los destrozos posibles y sal huyendo en cuanto veas que el caballero está herido. Un guardia puede perseguir por todo el mapa a un caballero que huye, pero si atacas cuando queda poco para el final del día, llegará la noche y tu caballero estará en parte curado al día siguiente.

G.P.H.

Las mejores unidades de los séquitos de los caballeros son las de ataque a distancia con los arietes o cañones, que sirven para atacar edificios



No te líes: después de proponer un trato, tienes que aceptar el intercambio con el mercader volador (o con quien sea) para que se lleve a cabo.



Declarar la guerra a todos los jugadores antes de pedir una plaga para tus enemigos es arriesgado, pero muy puñetero.



Por cada jugador al que le declares la guerra, todos tus habitantes sufrirán un –3 por ciento en su motivación.



LECCIÓN DE HISTORIA

A principios del siglo XX, Adrian Blake era un famoso explorador y científico que se había ganado un merecido prestigio entre sus colegas. En el año 79 después de Cristo, era sólo un paria romano preocupado por intentar salvar a su amada de la erupción del Vesubio. Mil quinientos años más tarde, deberá recorrer la mítica ciudad de Jerusalén, y liberar a una princesa árabe. Los designios de una diosa son, como se puede ver, tan crueles como caprichosos. Y eso que Adrian se encuentra aún a mitad de camino...

JERUSALÉN

Debido a una oscura maldición, Adrian Blake había sido condenado a salvar la vida de su amada Sofia, en tres épocas diferentes. Aún no se había recuperado de la temible erupción del Vesubio, que sumergió la ciudad de Pompeya en un mar de lava, cuando fue absorbido por un remolino temporal desplazándolo, de forma aleatoria, en el espacio y en el tiempo. ¿En qué extraña época había aterrizado? ¿Cuánto tiempo duraría aquella pesadilla? Punzantes preguntas que, de momento, no estaba en condiciones de responder...

EL OASIS

Cuando sus ojos se acostumbraron a la deslumbrante claridad, Adrian Blake miró a su alrededor. Se encontraba en una especie de círculo verdoso en medio de un mar infinito de arena. Enseguida cayó en la cuenta de que sólo podía tratarse de uno de los legendarios oasis de los que hablaban las leyendas. O eso, o estaba ante uno de los no menos fantasiosos espejismos. El tacto húmedo y fibroso de la vegetación le hizo optar por la primera opción. Un pequeño hilo de agua se escurría entre los juncos y se perdía al otro lado de un muro desvencijado.

NOTA: *Si Adrian sale del oasis, es sorprendido por un grupo de forajidos, y sólo dispondrá de unos segundos para completar una serie de acciones, para lo cual se necesitan varios objetos. No hay que salir al desierto hasta que no se cojan dichos ítems.*

El aturdido explorador fijó su atención en la colmena que colgaba de uno de los árboles secos que se erigían en el borde del oasis. A su derecha, halló un pequeño fuego en el interior de un círculo de piedras. Recogió la más pequeña, y también añadió a su inventario una estera de cáñamo y un fragmento de arnés, posiblemente de un camello. A continuación se dirigió hasta el lado opuesto del oasis; un enorme agujero se abría en mitad de la arena. Recogió una hoja de palmera que sobresalía del mismo, y giró a la derecha para caminar hacia la entrada al desierto. Allí cerca, en una de las dunas más próximas, alcanzó a divisar a un pobre mercader llamado Ozdemir que huía de unos bandidos. En apenas unos segundos... ¡Caerían sobre ellos! Adrian se dispuso a buscar un escondite seguro para ambos.

NOTA: En el momento en que termina la conversación con Ozdemir, aparece un reloj de arena en la esquina superior derecha, lo que indica que apenas disponemos de un minuto para ocultarnos.

En primer lugar, colocó la estera encima de hoyo. Arrastró el montón de arena encima de la misma, para ocultar el techo artificial que acababa de construir. También se cuidó de limpiar las huellas con la hoja de la palmera. Listo el escondrijo, Adrian y Ozdemir se ocultaron en el interior. Dos sanguinarios beduinos armados con largas espadas curvas penetraron en el oasis y se dispusieron a buscar a los fugados. Sin darse cuenta, los ladrones se situaron debajo del árbol que daba cobijo a la colmena. Era el momento oportuno: a la velocidad del rayo, Adrian mezcló la piedra con el arnés para formar una honda, apartó la estera que los ocultaba, y lanzó la piedra hacia la colmena. Enfurecidas, las abejas cargaron contra los forajidos, haciéndolos huir miserablemente hacia el mortal desierto.

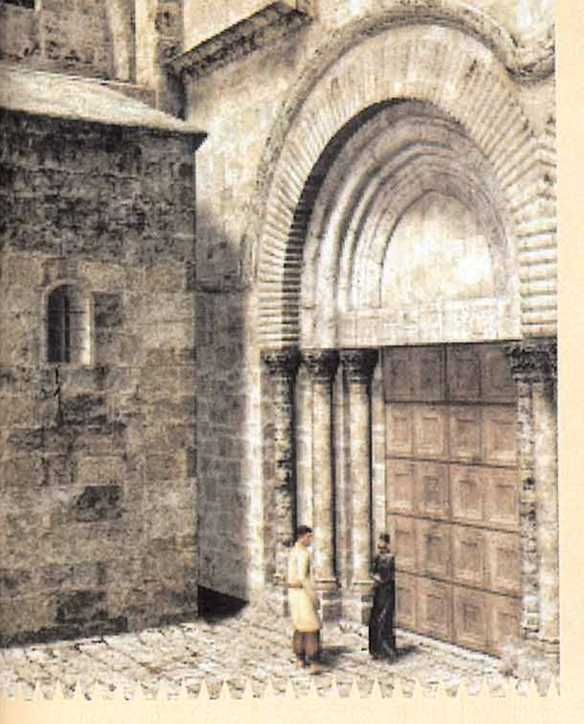
UNA CONVERSACIÓN NOCTURNA

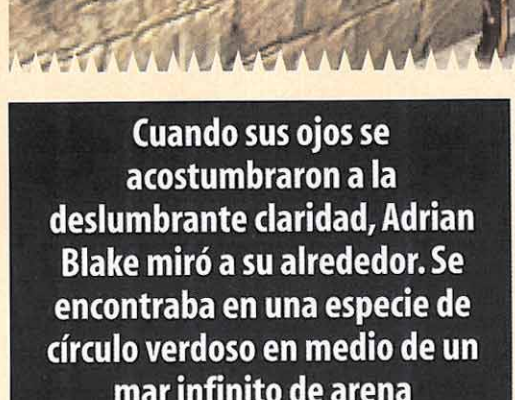
Tras las corteses presentaciones, Adrian y Ozdemir, pese a pertenecer a dos culturas y religiones diferentes, se hicieron rápidamente amigos. A la luz de la luna, bajo el apacible cobijo de un par de palmeras y una reconfortante hoguera, cenaron frugalmente y hablaron de dioses y profetas. Así fue como Ozdemir le contó la historia de las tres religiones mayoritarias, la judía, la cristiana, y la musulmán, y sus numerosos lazos. El árabe trazó cuatro columnas en la arena, y le pidió a Adrian que escribiera el nombre del primer profeta. El viajero numeró mentalmente las columnas, de izquierda a derecha y, puesto que estaba hablando en árabe, garabateó en la parte superior de la cuarta columna la palabra "Abraham". Las tres religiones reconocían al enviado de Dios. A continuación, le pidió que escribiese el nombre del Segundo Profeta. Adrian rasgó la arena de la tercera columna: "Moisés". De nuevo, era aceptado por las tres religiones, pero para el judío era el enviado más cercano a Dios y, por tanto, el resto carecía de interés.

A continuación, Ozdemir le pidió que escribiese el nombre del Tercer Profeta. Adrian redactó en la segunda columna: "Jesús". El Hijo de Dios para los cristianos, y un gran profeta para los musulmanes. Llegados a este punto el cristiano no reconocería a nadie más importante, y abandonaría la reunión. Por último, Ozdemir le pidió que nombrase al Cuarto Profeta. El viajero escribió en la primera columna la palabra "Mahoma".

La última prueba consistía en colocar cada uno de los Libros Sagrados debajo de su correspondiente profeta. Adrian escribió la palabra "Torah" en la tercera columna, "Evangelio" en la segunda, y "Corán" en la primera.

Concluido el cuento, el explorador se dispuso a narrar el suyo propio. Recogió el cuenco y la jarra de agua, y vació la segunda





Cuando sus ojos se acostumbraron a la deslumbrante claridad, Adrian Blake miró a su alrededor. Se encontraba en una especie de círculo verdoso en medio de un mar infinito de arena

en la primera. Colocó el recipiente encima de las cuatro columnas, y explicó a Ozdemir el origen de las estrellas. Satisfechas ambas conciencias, Adrian pidió al árabe que lo llevase a Jerusalén. Puesto que necesitaba un traductor, y el viajero dominaba el griego, el latín, y otras lenguas, accedió a conducirlo hasta la gran ciudad.

NOTA IMPORTANTE: *«Jerusalén» también puede ser, si el jugador lo desea, un juego educativo. Esta función se ha implementado mediante un código de color en las conversaciones. Los tópicos de color blanco son obligatorios para avanzar en la trama. Las frases marrones son opcionales, no son necesarias para resolver el juego, pues sólo aportan datos históricos.*

LA DAGA DE ABRAHAM

Tras unos días de lenta marcha a través del desierto, la extraña pareja alcanzó a divisar, en la lejanía, las murallas de la mítica Jerusalén. Pronto se plantaron ante la majestuosa Puerta de Damasco, una de las múltiples entradas que daban acceso a la ciudad. Como bien había descubierto Adrian durante las largas charlas en el desierto, Ozdemir, hombre culto y versado en historias y leyendas, parecía conocer todos los secretos de Oriente. Por tanto, no perdió la oportunidad de preguntarle por las murallas y los guardias cristianos que vigilaban la Puerta.

A continuación, el árabe le entregó un extraño papiro a uno de los vigilantes de la Puerta de Damasco, y éste les condujo a los aposentos del Gobernador de Jerusalén. En efecto, Ozdemir parecía ser tan importante como aparentaba. En los jardines de palacio, el árabe confesó ser un emisario del Puerto Sagrado, que venía a Jerusalén a estudiar un asombroso descubrimiento: en unas excavaciones rutinarias, había aparecido un extraño cofre que, al parecer, contenía la daga con la que Abraham estaba dispuesto a sacrificar a su hijo Isaac, a petición de Dios.

Tras la instructiva charla, ambos se encaminaron a la sala de recepción del Gobernador. Las noticias que les aguardaban no eran, precisamente, buenas: Hacía apenas una hora, un ladrón había robado la daga de Abraham y había secuestrado a la hermosa Hykmah, la hija del Gobernador. Como era de esperar, Adrian ofreció sus dotes deductivas y el dominio de varios idiomas, para intentar atrapar al malvado raptor. Sin pérdida de tiempo, fueron conducidos a la celda donde el maleante había estado recluido, antes de escapar y perpetrar sus fechorías.

EL ENIGMA DE LA CELDA

La inevitable charla con Ozdemir le permitió conocer algunos detalles de la personalidad de la bella hija del Gobernador, Hykmah, y de la vocación artística del raptor. Comenzó explorando a fondo la celda. Examinó los tres dibujos que el inquilino había realizado en la pared. Eran una especie de mapa, en cuya base aparecían dibujados un conjunto de letras, números y símbolos, conformando algún enigmático código secreto. También le llamó la atención la jaula vacía que reposaba detrás de Ozdemir. Por lo visto, el pájaro había recobrado su libertad al mismo tiempo que el raptor. Por último, Adrian examinó el marco de la puerta. El cerrojo no estaba forzado, por lo que el inquilino, o bien había sido liberado, o se había escapado cuando alguien había abierto la puerta.

Con estos primeros indicios en su cabeza, decidió ir a visitar la biblioteca de Sufi, el sabio musulmán que ofrecía consejos espirituales en palacio. El eminente teólogo había jugado al ajedrez con Hayyat, el ladrón y secuestrador, y cada vez que era derrotado le prestaba un libro de la biblioteca. Adrian le preguntó qué libros había leído, y fue así como descubrió la existencia de una tabla de conversión de calendarios. Se la pidió a Sufi, y éste le permitió cogerla de uno de los armarios empotrados en la pared izquierda.

Ahora necesitaba descubrir el significado de los códigos de la celda, así que salió a los jardines de palacio, para hablar con el calígrafo, que meditaba en la plaza central, al otro lado de los arcos ojivales. Mantuvo una interesante conversación relacionada con la equivalencia entre las letras y su posición en el alfabeto, y obtuvo una tabla conversora de letras. Ya tenía las dos herramientas necesarias para descifrar los dibujos que Hayyat había realizado en la prisión. Cotejando los números y letras de los pergaminos de la pared con las tablas conversoras, obtuvo una referencia a los libros sagrados y un versículo asociado. Rápidamente, regresó a la biblioteca de Sufi, y le pidió consultar dichos libros sagrados.

En primer lugar, Adrian requirió consultar el Torah, y el código 0266, que se correspondía con el Éxodo 6, 6. El versículo aludido hacía referencia a la Esperanza.

NOTA: *Para introducir el código en pantalla, hay que arrastrar los números arriba o abajo con el cursor del ratón.*

A continuación, el viajero pidió ver Los Evangelios, con el código 1544, es decir, San Mateo 5, 44. Era un texto que hablaba del amor entre los Hombres.

Por último, buscó la última referencia del tercer pergamino de la celda: Corán, 2177, es decir, el libro II, versículo 177. En el mencionado párrafo se hablaba de la importancia de la Fe. Esperanza, Amor y Fe: las Tres Virtudes Cristianas, que también ►



LA IMPORTANCIA DE UNA BUENA CONVERSACIÓN

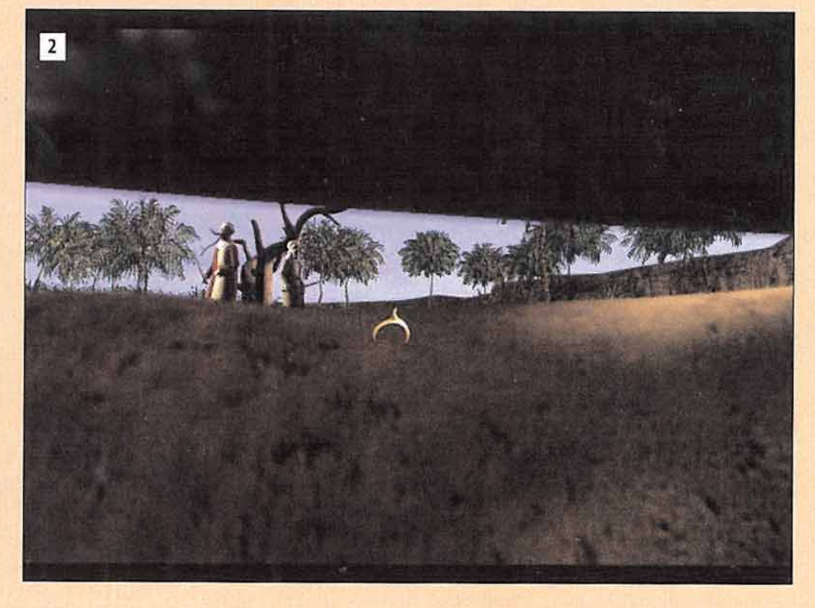
«Jerusalén» es posiblemente, la aventura gráfica más atípica de Cryo. Al contrario que sus hermanas, para completar el juego no es necesario resolver oscuros puzzles o juegos de mesa. El constante uso y la recopilación de objetos, generan un desarrollo muy similar al de las clásicas aventuras de LucasArts pero, eso sí, desde una perspectiva en primera persona.

Las innovaciones de esta aventura llegan de la mano de las conversaciones. En «Jerusalén», no sólo son necesarias para descubrir pistas, sino que también abren localizaciones nuevas, descubren nuevos personajes, y activan nuevos objetos. La regla de oro para avanzar en la trama, es utilizar TODAS las opciones de diálogo de color blanco que aparecen en las conversaciones. Las frases marrones son opcionales, y sólo aportan un mayor trasfondo histórico.

Si os quedáis atascados en un determinado momento de la aventura, muchas veces la clave estará en hablar con los personajes secundarios, y revisitar de nuevo las principales localizaciones, en busca de los nuevos "puntos activos" –personajes u objetos– que, sin duda, se habrán puesto en marcha.



•1 La aventura comienza en un oasis en mitad del desierto. Pronto seremos atacados por unos feroces beduinos.
•2 Ocultos tras la estera, los forajidos no parecen haberse dado cuenta de nuestra presencia.
•3 Este es uno de los pocos juegos de lógica que incluye «Jerusalén». Ozdemir nos va diciendo lo que hay que hacer.
•4 La mítica Puerta de Damasco da la bienvenida a los viajeros. La gran ciudad Tres Veces Sagrada está al otro lado.
•5 Adrian Blake busca la mejor forma de rescatar a su amada. No será fácil.



Dos sanguinarios beduinos armados con largas espadas curvas penetraron en el oasis y se dispusieron a buscar a los fugados

eran asumidas por los judíos y los musulmanes. Estas palabras debían contener algún significado secreto, que sólo el calígrafo podría desvelar. Por tanto, Adrian Blake regresó al jardín, y le preguntó al árabe por este hecho.

Lamentablemente, el calígrafo no podía examinar los pergaminos de la celda sin sus gafas, desaparecidas de forma misteriosa. Adrian sólo tuvo que darse un paseo por los jardines de palacio, y observar el nido de urraca que reposaba en lo alto de un árbol seco, para hallar su paradero. Recogió una horquilla de dos puntas del borde de la piscina, y la utilizó para alcanzar el mencionado nido. Como era de esperar, halló las gafas en su interior. Se las entregó al calígrafo, y éste le acompañó hasta la celda del ladrón. Justo en el momento en que penetraban en la oscura mazmorra, el pájaro que había escapado de la jaula, regresó con un sospechoso papel atado en su pata. Contenía unas palabras en árabe, mutiladas por tres marcas blancas.

Adrian pidió al cartógrafo que dibujase las Tres Virtudes en los tres pergaminos que había en la pared, en las líneas negras. A continuación, le pidió que escribiese las tres palabras del papel del pájaro.

Las marcas de color blanco coincidían, exactamente, con tres de los edificios más emblemáticos de Jerusalén: la escuela coránica Tankyzzija, el Santo Sepulcro y la sinagoga Ramban. Según todos los indicios, Hayyat había escondido algunas pistas en los mencionados recintos, que llevarían hasta el refugio del ladrón. Pero, ¿qué oscuro interés tenía Hayyat en que Adrian Blake encontrase su paradero?

La única forma de descubrirlo era seguirle el juego, así que el explorador decidió visitar los mencionados lugares sagrados. Ozdemir le entregó en ese momento un mapa de Jerusalén y algunas monedas antes de partir, para que pudiese desenvolverse sin dificultad durante su estancia en la gran ciudad. Su amplio dominio de las lenguas hebrea, árabe y latina harían el resto.

NOTA: *A partir de este momento, Adrian puede visitar los tres recintos y resolver los acertijos asociados en cualquier orden.*

LA ESCUELA ISLÁMICA

En primer lugar, el explorador se dirigió al recinto coránico Tankyzzija. Enseguida le llamó la atención la presencia de un joven árabe que intentaba limpiar, en vano, unos signos dibujados en la fachada principal de la escuela. Adrian mantuvo una interesante charla con el imán Abd Al-Wahid, que vigilaba al chiquillo desde la puerta, y así supo que alguien había emborronado la palabra "Fe" en la pared. Como ellos no podían quitarla, le pidió a Adrian que lo intentase él. El explorador habló con el muchacho, y éste le permitió examinar el garabato. Bastaron unos segundos para descubrir que no se trataba de una pintada, sino de una proyección reflejada a través del farol que colgaba unos metros por encima de la pared. Adrian utilizó la horquilla para mover el farol y eliminar el garabato. Agradecido, el imán accedió a responder a todas sus preguntas. Así supo que Hayyat, el ladrón, había intentado convencer a su comunidad para que abandonasen el islamismo y se preparasen para la venida de un nuevo credo, que uniría a las tres religiones de Jerusalén. Esta era una revelación seria, pues certificaba que el robo de la Daga, y el secuestro de la bella hija del Gobernador, escondía oscuras intenciones. Tras la visita guiada a la escuela islámica, Adrian decidió encaminarse hacia el bario judío.

LA SINAGOGA RAMBAN

Nada más penetrar en la plaza que servía de antesala al templo hebreo, Adrian se fijó en un kit de costura, compuesto por un ovillo de hilo y una aguja, que había en el suelo. En el centro de la explanada, dos rabinos miraban con preocupación el dibujo en el suelo con la palabra "Fé" escrita en el centro. Al contrario que el anterior garabato, éste estaba escrito con simple arena, pero ningún judío podía borrarlo, pues estaban celebrando el Sabbath, el día sagrado de los hebreos, durante el cual no podían realizar ningún trabajo manual. Una vez más, Adrian se ofreció a borrarlo. Sin embargo, los judios no aceptaban que otras personas rompiesen la ley del Sabbath en su nombre. Por tanto, debían encontrar la forma de dirigir el viento para que éste borrara el signo de forma natural.

Adrian habló con el artesano que había en una esquina de la plaza, y le pidió permiso para coger las correas de la pared. También se apropió de un trozo de tela, debajo del toldo. Había otro del mismo tamaño al otro lado de la plaza, en un banco, junto a los tres nativos que charlaban amigablemente. Hombre habilidoso y de mente rápida para engendrar nuevas ideas, como corresponde a todo buen explorador, Adrian utilizó los dos trozos de tela, el kit de costura y las correas para fabricar una trampa de viento, una especie de embudo que colocó junto al círculo del centro de la plaza. El aire penetró por el extremo más grande y borró la arena que formaba el sello dibujado por el misterioso ladrón. Asombrado por su perspicaz inteligencia, el rabino le contó todo lo que sabía de Hayyat, y accedió a enseñarle la sinagoga. Adrian escuchó con atención las explicaciones de los ritos y cultos judíos, pero no podía apartar de su mente las nuevas motivaciones que parecían regir las acciones del esquivo secuestrador.

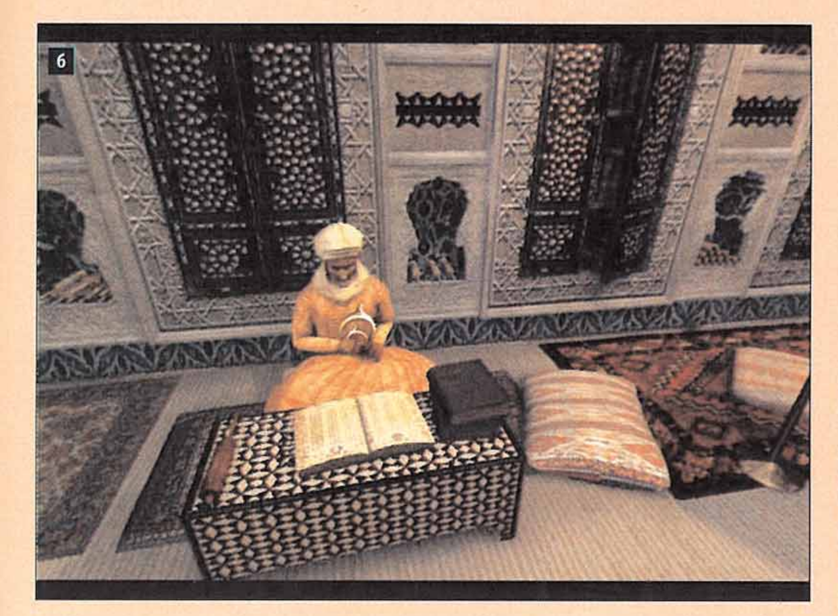
EL SANTO SEPULCRO

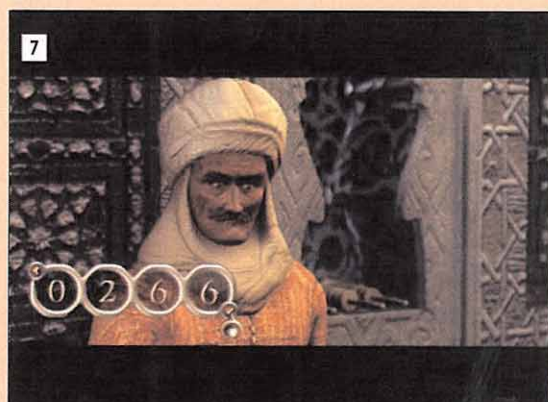
Resueltos los enigmas planteados en la comunidad judía, Adrian Blake caminó hasta el barrio cristiano, hacia la gran explanada donde se erigía la iglesia que albergaba el Santo Sepulcro, la losa sobre la que Jesús resucitó de entre los muertos. Bajo los soportales de entrada, halló a un grupo de mendigos que miraban con ojos desesperados como un grupo de cristianos tiraban monedas en el interior de un círculo dibujado en el suelo. Adrian sabía con seguridad que había sido dibujado por

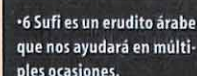












•6 Sufi es un erudito árabe que nos ayudará en múltiples ocasiones.
•7 En determinados momentos del juego, deberemos introducir una serie de números, que iremos descubriendo.
•8 Para desplazarnos por los numerosos escenarios, disponemos de varios mapas aéreos.
•9 Jerusalén es una ciudad bulliciosa. Siempre puedes encontrar a gente con quien establecer una animada conversación.
•10 La horquilla es uno de los objetos que más veces utilizaremos a lo largo de la aventura.

El aire se introdujo por el extremo más grande y borró la arena que formaba el sello dibujado por el misterioso ladrón

Hayyat, pero los creyentes pensaban que era una señal de Dios, y por eso tiraban monedas para pedir un deseo. Palamede, el regidor del Santo Sepulcro, le dijo que no podía interferir en los designios de Dios. El explorador intentó convencer a los hombres de la plaza para que entregasen el dinero a los mendigos, en lugar de malgastarlo en una superstición. Lo máximo que consiguió fue la promesa de que, cuando cayese la noche, podrían coger las monedas. Adrian no se conformaba con eso, así que se le ocurrió una estratagema: sacó del bolsillo sus monedas de cobre, de escaso valor, y las fue lanzando, una a una, contra las monedas de oro que había en el círculo. Con un poco de habilidad, consiguió sacar algunas de ellas del sello del suelo, para que los mendigos pudiesen comprar algo de comer.

***NOTA:** Para superar este minijuego, tan sólo hay que seleccionar una moneda de cobre, y colocarla sobre una de las monedas de oro del suelo. En función del impacto, algunas saldrán despedidas fuera del círculo. En primer lugar, conviene probar con las que están más cerca del borde. Hay que sacar alguna moneda de oro, pero no es necesario acertar todas.*

Conmovido por su buena acción, Palamede le ofreció su amistad y se comprometió a enseñarle los secretos del Santo Sepulcro. Juntos pasearon por la iglesia. El viajero observó conmovido los lugares donde, según la leyenda, había permanecido enterrado Jesús, antes de resucitar.

Cuando salió del lugar sagrado, Adrian fue reclamado por un árabe con el que rápidamente entabló conversación. Había estado espiando al explorador durante toda su estancia en Jerusalén, pero lo único que pudo sacar de él es que era "su ángel de la guardia". El misterioso personaje le entregó una fruta, y desapareció entre las sombras.

La investigación estaba bloqueada, pues ya no disponía de más pistas, así que retornó al palacio y le contó al Gobernador todo lo que había averiguado. La descripción del árabe que había encontrado en la plaza del Santo Sepulcro reveló que era... ¡el mismísimo secuestrador de la hermosa Hykmah y ladrón de la Daga de Abraham! Por alguna razón, Hayyat estaba interesado en llevar a Adrian Blake hasta su guarida, y eso era, precisamente, lo que estaban a punto de descubrir...

EL TRIÁNGULO SAGRADO

Si el árabe de la plaza era el ladrón, entonces la siguiente pista podía estar en la fruta que le había entregado. El explorador cogió un cuchillo que había en una mesilla situada junto al guardia, y abrió la fruta por la mitad. Como esperaba, en su interior halló otro enigmático mensaje, que hablaba de un triángulo sagrado. Comentó este hecho a Sufi, en la biblioteca, y así supo que los lados del triángulo hacían referencia a Jesús, Mahoma y Jacob. En la celda del fugado, Ozdemir le comentó que dichos hombres santos, trasladados al mapa de Jerusalén, convergían en la Cúpula de la Roca y el Santo Sepulcro. Necesitaba marcar esos lugares en los frescos pintados por el ladrón en la pared de la prisión. En primer lugar, recogió el cuchillo, la tela, el clavo y el jarro de agua de la mesa de la celda. En la pared opuesta halló un cuenco vacío, pigmentos en polvo, y un pincel. Adrian llenó el cuenco con agua, e introdujo los pigmentos. Obtuvo un líquido de color naranja, con el que impregnó el pincel. A continuación, marcó con el mismo las localizaciones de la Cúpula de la Roca en el pergamino derecho, el Santo Sepulcro en el central, y otra vez la Cúpula en el izquierdo.

***NOTA:** Lo que estamos tratando de hacer es dibujar un triángulo cuyo baricentro se sitúe, aproximadamente, en mitad del pergamino central. Para ello, pasar el pincel por cada uno de los pergaminos, lentamente, y pinchar con el botón izquierdo cuando la pigmentación amarilla se ilumina. Repetir la operación en todos los pergaminos, terminando en el central, hasta que Adrian termine de dibujar el triángulo en cuestión.*

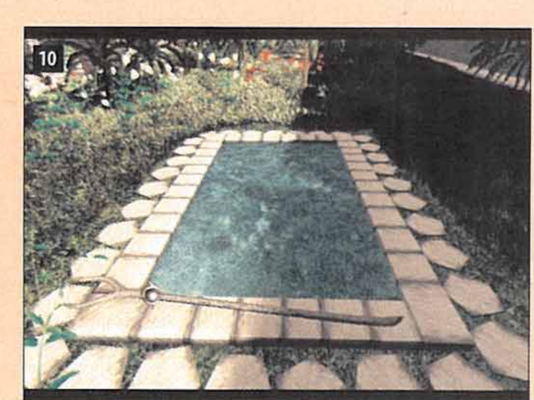
En mitad del fresco central apareció una mancha de cera. Para derretirla, Adrian envolvió el clavo con la tela, y lo calentó en la lámpara de aceite de la mesa. Después introdujo el clavo en la cera. En su interior halló un nuevo pergamino en el que se incitaba al explorador a visitar la casa de Hayyat, y hallar a sus "guardianes". Intrigado por la cada vez más compleja trama, el explorador preguntó al consejero del gobernador sobre la dirección de la casa de Hayyat, y éste les recomendó hablar con la mujer que le hospedaba, en la plaza del Santo Sepulcro.

LA CASA DEL LADRÓN

La viuda esperaba en el lugar convenido. La pobre mujer contó a Adrian y Ozdemir todo lo que sabía sobre Hayyat, y les condujo a su casa. Lo primero que les llamó la atención fue un suntuoso baúl de color rojo, junto a la entrada, dotado de tres cerraduras decoradas con los símbolos sagrados de las tres religiones: la Cruz, la Estrella de David, y la Media Luna. Parecía claro que debían encontrar las tres llaves y, puesto que el secuestrador no les había dejado ninguna pista más, éstas debían hallarse en la casa. Adrian comenzó a explorar las habitaciones. En la parte de atrás localizó una sospechosa puerta. Miró a través de la rendija y alcanzó a ver que el suelo de la sala interior estaba lleno de sulfuro. Sin duda, se trataba de una trampa. Sin tocar la puerta, regresó sobre sus pasos y salió de la casa. Giró a la derecha, atravesando el arco de piedra, sin perder de vista la pared exterior de la morada de Hayyat. Frente a la puerta del herrero halló un ventanuco elevado de madera que, por su ubicación, debía dar a la sala interior antes mencionada. Utilizó la horquilla que llevaba para abrirlo. El aire penetró en la estancia, y apagó la lámpara de aceite. Desactivada la trampa, regresó a la casa e inspeccionó la habitación. Encontró la llave de David, un fuelle estropeado, un punzón y la lámpara, que no dudó en guardarse en los cada vez más abultados bolsillos. Puesto que el herrero vivía cerca, le habló ►







•1 Los decorados de «Jerusalén» son realmente suntuosos. Lástima que el detalle de las texturas del juego no sea todo lo puntilloso que debiera...
•2 La herrería permanece vacía. El herrero no hará acto de presencia hasta que no realicemos ciertas acciones.
•3 Para superar esta prueba, debemos lanzar las monedas de cobre encima de las de oro, e intentar que salgan del círculo.
•4 Esta es, según la tradición, la losa donde Jesucristo fue ungido por sus fieles, tras la crucifixión.
•5 El misterioso árabe nos entrega una fruta. Quizá contenga algo interesante y útil para nuestra misión...



Halló al rabino en el Muro de las Lamentaciones y le dijo que el Talith había sido fabricado en Burgos, en el año 5252 de la era judía (1492 de la era cristiana)

del fuelle, y éste le entregó un hierro que introdujo en el mismo, para arreglarlo.
Todavía quedaban dos llaves necesarias para abrir el baúl de seda roja, así que siguió inspeccionando el refugio del ladrón. Detrás de un cuadro de la Anunciación encontró la llave de la Cruz. Estaba protegida por una membrana que ocultaba un líquido venenoso, así que utilizó el fuelle para absorber el veneno, y el punzón para romper la membrana; la llave cristiana pasó a su poder. La tercera y última, estaba en el cofre cercano a la cama... ¡en el interior de una vasija de cristal repleta de escorpiones!
Neutralizarlos fue fácil: usó dos veces el fuelle con el veneno en la vasija, y la rompió con el punzón.
Ya tenía las tres llaves sagradas, así que corrió a utilizarlas en el baúl. En su interior encontró una cruz de oro, una alfombra de oración musulmana, y un talith judío. Le fue mostrando, uno a uno, dichos objetos a Ozdemir, para intentar descubrir alguna nueva pista que los acercase, un poco más, a lugar donde la hija del gobernador permanecía secuestrada. Las deducciones del árabe eran inquietantes: las trampas de Hayyat eran cada vez más peligrosas, y la aparición de reliquias tan valiosas, inusuales en un hombre pobre, certificaban que tenía un cómplice, o que estaba siendo manipulado por alguien.
Había llegado el momento de requerir la ayuda de la amistad forjada en horas pasadas.

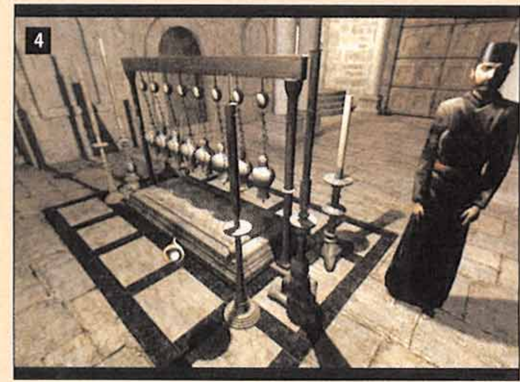
EL MURO DE LAS LAMENTACIONES

Adrian Blake decidió regresar a la sinagoga, y enseñar el Talith al rabino. No se encontraba allí, por lo que tuvo que mostrar la hermosa tela a Isaac, el joven que rezaba en la puerta de la sinagoga. Éste le indicó que el talith llevaba bordado, en la escritura numérica que tan bien dominaban los judíos, la frase "Dios es único". Halló al rabino Kalonymus en el Muro de las Lamentaciones. Gracias a las inscripciones del Talith, descubrieron que había sido fabricado en Burgos, en España, en el año 5252 de la era judía.
Puesto que Jesucristo nació en el año judío 3761, y sus años tienen trece meses, el Talith fue fabricado en el año 1492 de la era cristiana, el año de la expulsión de los judíos de España.
NOTA: *En mitad de la conversación con el rabino, aparece una clave que exige introducir una cifra. Aquí es precisamente donde debe colocarse el año 1492, arrastrando los números en el hueco correspondiente.*
Hayyat, por tanto, era un judío español que había tenido que huir del país donde su familia había vivido durante siglos. Palamedes, el sacerdote del Santo Sepulcro, tras examinar la cruz de oro, explicó a Adrian como, pese a su dura infancia, Hayyat no parecía mostrar resentimiento hacia la religión cristiana.
En la escuela islámica, el explorador entregó la alfombra de oración al imán, y así supo que Hayyat había estado en contacto con diversas hermandades musulmanas descontentas con la política del Imperio Otomano.
El recorrido turístico por todos los rincones de Jerusalén concluyó en la forja del herrero. Puesto que era vecino de Hayyat, sin duda debía conocerle bien. En efecto, éste le contó que se trataba de un predicador que había nacido en España, huido a Portugal tras la persecución de los Reyes Católicos, esclavizado por musulmanes, y vendido a los cristianos. Por desgracia, la conversación fue bruscamente interrumpida por los gritos de socorro que provenían de la casa de Hayyat: un hombre salió corriendo por la puerta, rodeado de llamas. Adrian cogió el pico que yacía a los pies del herrero, y se lo lanzó al intruso. Éste cayó inconsciente en el suelo, dejando caer el manuscrito carbonizado que había robado. De vuelta a palacio, en los aposentos del Gobernador, se llegó a la conclusión de que Hayyat no podía haber escapado de la celda, robado la daga, y secuestrado a la princesa, sin ayuda de alguien que conociese bien el interior del palacio. Las sospechas de Adrian recayeron, inmediatamente, en el fiel consejero del Gobernador.

LOS APOSENTOS DE IBRAHIM

El misterioso ladrón del manuscrito tenía de plazo hasta el amanecer para decir quién lo había contratado. Mientras todos descansaban de la dura jornada, Adrian Blake decidió emprender una arriesgada investigación nocturna. En primer lugar, encaminó sus pasos hacia la biblioteca, y le preguntó a Sufi por Nakir y Mounkir, los ángeles de la Muerte que se mencionaban en el manuscrito. El erudito también le descubrió un hecho revelador: Ibrahim, el consejero, era impotente. Por eso el Gobernador no le había dejado casarse con su hija. Era, sin duda, una razón de peso para secuestrarla.
Cada vez más preocupado por lo que iba descubriendo, decidió registrar los aposentos de Ibrahim. El pasillo exterior estaba vigilado por un soldado. Adrian le preguntó por las guardias. Después, cuando el militar se dio la vuelta, se escondió detrás de una de las plantas de los laterales del corredor, dispuesto a aprovechar la más mínima oportunidad para colarse en la habitación del consejero.
NOTA: *A partir de este momento, se activa un minijuego. Adrian tiene que llegar hasta los aposentos, sin ser descubierto por el guardia. Es tan sencillo como esconderse detrás de una planta, y avanzar hasta la siguiente, cuando el soldado está de espaldas.*
Con un poco de paciencia y sigilo, Adrian consiguió adentrarse en la suntuosa cámara privada de Ibrahim.
Enseguida le llamó la atención la caja de madera que permanecía custodiada tras una reja, en la pared de la izquierda. Ésta disponía de un candado con una combinación de tres números. En la pared contigua había una cimitarra, en cuya empuñadura aparecía una fecha: era el año 992.
NOTA: *Para descubrir el número en cuestión de este enigma, es necesario arrastrar el pomo de la espada con el ratón.*









•6 El Gobernador de Jerusalén está preocupado: su hija ha sido secuestrada, y la daga de Abraham ha desaparecido.
•7 Los representantes de las tres religiones de Jerusalén han aceptado acudir a las Minas del Rey Salomón. El enfrentamiento con Hayyat es inevitable.
•8 Algunos primeros planos están dotados de una apariencia bastante real. Por desgracia, no se aplica a todos los personajes.
•9 Los hombres santos ya han dejado atrás el muro de fuego. Aún queda lo más difícil.
•10 Bien está lo que bien acaba: Hykmah ha sido liberada de su secuestro. Aunque la traición de Ibrahim ha sido un duro golpe para ella.

Hayyat les había hecho llegar un mensaje en el que pedía que el Carnero, El Pez y el León se personasen, junto con Adrian, en las Minas del Rey Salomón

El explorador introdujo la fecha en el candado, y se hizo con la caja. Por desgracia, también disponía de su propia cerradura. Tras las mamparas cercanas, Adrian halló la cama de Ibrahim. Como sospechaba, no estaba allí. Al menos, podría registrar los aposentos sin sobresaltos. En apenas unos segundos encontró un jarro de agua, un brasero debajo de un caldero, un cuchillo en la ventana, una aguja, una espátula, y un poco de azúcar. Con todos estos ingredientes se le ocurrió una descabellada idea: fabricaría caramelo que se solidificaría en la aguja, para dar lugar a una rudimentaria ganzúa. Dicho y hecho: llenó el cazo que hacía las veces de brasero con las ascuas de la chimenea, y lo colocó bajo el caldero. Añadió el agua y el azúcar, y removió la mezcla con la espátula. Introdujo la aguja en el caramelo, y la utilizó para abrir la caja de madera. En su interior halló tres cartas que contenían todas las claves del enigma: Ibrahim había estado acosando a la mujer del propio Gobernador. Al ser rechazado por ésta, la asesinó, junto a sus hijos, y después pidió en matrimonio a Hykmah. Ibrahim también era discípulo de Hayyat, pues juntos querían abolir las tres religiones para dar lugar a un nuevo credo, que uniría a toda la Humanidad.

Con todas las pruebas en su poder, Adrian regresó a la sala de convenciones del Gobernador, esquivando de nuevo al guardia del pasillo, y le entregó la carta de Hayyat.

Todos los hilos habían sido entretejidos, pero aún quedaba un último cabo: no conocían el refugio de Hayyat, salvo que se trataba de un lugar santo en Jerusalén.

Sufi, el bibliotecario, era el único que podía hallar la respuesta. Propuso a Adrian un ejercicio de meditación, que consistía en imaginar la construcción de la Catedral de la Roca, y la Mezquita de El-Aqsa. El explorador fue colocando las piezas tal como Sufi le iba diciendo, y así pudo visitar, en sueños, estos dos sagrados monumentos.

NOTA: *La construcción de la catedral y la mezquita es un simple juego educativo. Tenemos a nuestra disposición varias piezas, y es necesario colocarlas en orden para construir cada edificio. Puesto que el bibliotecario siempre nos dice el tipo de pieza que se requiere en cada momento, no existe dificultad. Además, los fallos no cuentan; basta con probar todas las piezas que falten, hasta dar con la correcta.*

LAS MINAS DEL REY SALOMÓN

Un nuevo encuentro con el Gobernador de Jerusalén despejó todas las incógnitas. Hayyat les había hecho llegar un mensaje en el que pedía que el Carnero, El Pez y el León se personasen, junto con Adrian, en las Minas del Rey Salomón, en las afueras de la Ciudad Sagrada. Los tres símbolos animales hacían referencia, sin duda, al rabino, al imán y al sacerdote que Adrian Blake había conocido a lo largo de su aventura en Jerusalén. Los tres hombres santos accedieron a penetrar en la boca del lobo. Desde la entrada de las minas, descendieron por un pasaje, hasta un escalón de madera donde reposaba un cubo repleto de una sustancia oscura, que Adrian no dudó en recoger. En las escaleras también había un pergamino que contenía tres pistas, una para cada religión. Adrian leyó la frase del Carnero al judío, la del pez al cristiano, y la del león al musulmán, para descifrar el camino a seguir: debería tomar el pasaje de la derecha en la bifurcación, y usar un escudo para vencer a las llamas.

Por tanto, en lugar de subir las escaleras, siguieron descendiendo. Pronto hallaron un muro de fuego que les cortaba el camino. Adrian recogió unas planchas de metal que había junto al rabino, y las colocó alrededor del carro. De un fuerte empujón atravesaron el muro de llamas, para acceder al segundo nivel de las minas.

Con paso cauteloso, el grupo siguió descendiendo por las oscuras galerías, hasta una nueva bifurcación. Tomaron el pasadizo de la izquierda, y localizaron un agujero en el suelo que les impedía avanzar. A su lado, había una colección de baldosas con los tres animales sagrados, dibujados en distinto orden. Adrian empujó la que tenía, de arriba abajo, un carnero, un pez y un león, y así desplomó un alud de rocas que taparon el agujero. El último obstáculo era una puerta enrejada. En el suelo reposaban más baldosas con los símbolos sagrados pero, en esta ocasión, estaban acompañadas por unos palos de madera, también tallados con los iconos de los mencionados animales. El explorador eligió aquel que tenía dibujado el carnero, el pez y el león, en ese orden, y lo introdujo en el cubo. A continuación, lo colocó en la baldosa con los animales en el orden anteriormente mencionado, para encontrar la llave. Al otro lado de a verja, el secuestrador esperaba a los invitados.

LA TRAICIÓN

Hayyat había preparado el robo de la daga de Abraham y el secuestro de la princesa con la única intención de llamar la atención de las comunidades religiosas, y obligarles a trabajar juntos. No tenía intención de hacer daño a la muchacha. Por desgracia, Ibrahin pensaba de forma diferente. Amenazó con cortar el cuello a la princesa, si no se atendían sus peticiones. No tuvo tiempo de formularlas: Hayyat se abalanzó sobre su discípulo, desarmándolo, aunque tuvo que pagar semejante atrevimiento con su vida. Al menos, la princesa Hykmah había recobrado la libertad, que se tornó en esperanza cuando Adrian Blake pudo observar su rostro. Se trataba de la reencarnación de su amada Sofía, traducción al griego antiguo del nombre Hykmah. Pero, aún no había llegado el momento de reencontrarse. Todavía debía superar una prueba más, en alguna otra ciudad mítica, aún desconocida. Pero esa, como suele decirse, es otra historia...

J.A.P.







LA SOMBRA DEL ZORRO

Este juego de Cryo ofrece aventuras, acción y un enfoque muy interesante, pero queda deslucido por algunos problemas con las cámaras, sobre todo al cargar un juego después de "morir". También tiene ocasiones en las que el juego no espera que estemos en un sitio y las cosas no funcionan como deberían. En general, siguiendo la guía, no debería haber problemas para terminarlo, a excepción del monstruo final, que es realmente complicado de eliminar.

UN SUPERHÉROE DE LOS DE ANTES

Antes de empezar con la guía de las distintas misiones y capítulos que nos ofrece el juego, os proponemos una serie de consejos generales, que os servirán para todo el desarrollo de la aventura.

El primero de todos tiene que ver con el marcador de peligro: debemos intentar que esté siempre lo más bajo posible y descansar en sitios en los que no nos puedan ver los guardias.

El segundo consejo tiene que ver con las sombras. Aprender a moverse entre ellas es importante, porque cuando estemos en una sombra los guardias no podrán vernos (esto se aprecia por el icono de Zorro que aparecerá en la pantalla, arriba a la izquierda). Podemos reforzar considerablemente este efecto en el modo denominado "acechante".

Si vemos que la cámara se atasca demasiado (algo habitual sobre todo en las últimas fases y en los momentos en los que carguemos una partida justo después de que nos hayan matado), lo mejor es salir del juego al escritorio de Windows y volver a cargar para continuar justo donde lo habíamos dejado.

Excepto en situaciones muy concretas (sólo se nos ocurre ahora mismo una en La Hacienda), se puede prescindir totalmente del uso de bombas y del uso de la pistola. Muy especialmente de la pistola; es tan difícil apuntar con ella que el sigilo o la carrera son estrategias que dan mejores resultados.

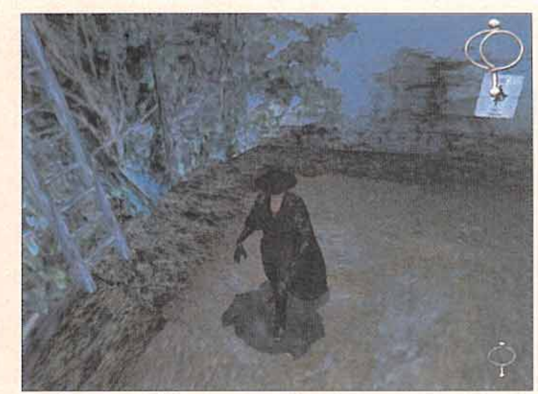
Si nos acercamos por detrás a un guardia podemos derribarlo fácilmente y así, con un poco de buen ojo, podremos evitar los tediosos combates de espada contra espada (al principio son bonitos, pero cuando llevas un montón acaban aburriendo).



Tenemos el guardia dormido, el dinero en el altar, otro dormido al fondo y el despierto que viene hacia nosotros: la decisión está clara, ¿no?



Vemos, a la izquierda, el pasillo de la salida y al fondo, en esta ocasión, a la derecha, la puerta con el tablón en el que está la llave.



En el jardín de la Misión tenemos que llegar hasta este punto, y después subir por la escalera ignorando el resto del mapa; al menos por ahora.

CAPÍTULO 1

Los combates con espada pueden estar perdidos de antemano, depende del número de guardias que haya y del grado de peligro

LA MISIÓN

Objetivo: encontrar el dinero robado.

El juego empieza en una pequeña habitación, al salir el Zorro entra en una más grande en la que hay un guardia dormido delante de una puerta y unas balas al lado de esta puerta. Procuramos no despertar al guardia, cogemos las balas y entramos por la puerta. En la nave principal hay tres guardias. Uno dormido en el altar, custodiando el dinero robado; otro dormido al fondo, custodiando la llave de la salida; el tercero está despierto y se mueve por el pasillo central. Los dos dormidos llevan fusiles, así que será mejor no despertarlos. Entramos con sigilo, cogemos el dinero sin despertar al guardia y esperamos a que el guardia despierto no dé la espalda. Le seguimos y nos metemos entre los bancos para llegar hasta la llave sin que nos vea. Cogemos la llave que está en una repisa en la esquina izquierda y repetimos la operación de sigilo para salir por la puerta que quedará, ahora, a nuestra izquierda.

•Scriptorium: La salida está en la esquina opuesta a la entrada. En la pared opuesta a la salida (según entramos a la izquierda siempre) hay unas balas en el suelo. Hay un guardia patrullando y otro dormido enfrente de la puerta de salida. Correr es la mejor opción para esta zona.

•Claustro: La salida está al final de la U que forma el claustro. También podemos cruzar el patio corriendo. La única preocupación es que hay un soldado con un fusil.

Sacristía: Justo a la izquierda de la entrada hay un pasquín del Zorro, en esos pasquines es donde podremos guardar el juego, así que no estará de más hacerlo. Entramos en el patio y seguimos recto, ignorando al guardia dormido (un poco de sigilo puede ser recomendable), encontraremos una bomba soporífera. En la esquina opuesta a la entrada, o siguiendo pegados a la pared y girando a la izquierda, para seguir rectos, hay una puerta con un tablón al lado. En ese tablón está la llave de la salida, la cogemos evitando entre la ropa tendida al guardia (o peleamos con él). La salida está en el pasillo que sale de la pared opuesta al tablón. Hay un guardia con el que no tendremos más remedio que pelear. Así de dura es la vida de El Zorro.

•Jardín: Cruzamos rectos hasta la puerta grande del otro lado del jardín. Al otro lado el mapa se complica, pero si según salimos corremos hacia la derecha, metiéndonos entre dos edificios, llegaremos a una zona con un pasquín en el que guardar (es muy recomendable salva, siempre que tengamos esa oportunidad, la partida) y una escalera. Subimos por la escalera.

EL CUARTEL

Objetivo: espiar la conversación entre Fuertes y Ágata.

•Patio principal: Nada más entrar nos giramos hacia la izquierda y subimos corriendo escaleras arriba. Nos encontraremos un guardia con espada, habrá que acabar con él (antes otro guardia nos habrá disparado, pero está fuera de nuestro alcance). Seguimos corriendo para acabar con el guardia de la puerta, que también tiene un fusil, y entramos por la puerta.

•Terraza: Hay muchos guardias, pero por ahora podemos ignorarlos. Justo a la izquierda hay un tejadito, subimos a él y seguimos recto por el tejado hasta pasar por un arco de piedra.

•El balcón: Saltamos la verja del balcón y escuchamos la conversación. Guardamos la partida y volvemos al patio.

Objetivo: encontrar el manifiesto con el retrato de Juan Felipe.

•Terraza: Desandamos todo el camino por el tejado para volver al patio principal.

•Patio Principal: Nada más entrar encontramos al fusilero dormido, lo noqueamos desde atrás y bajamos las escaleras corriendo, acabando con el guardia de la espada. Seguimos corriendo y nos ponemos a cubierto en el soportal en el que nos encontramos cuando entramos al patio desde la misión. A nuestra izquierda, si no hemos cambiado la orientación, baja una escalera. De nuevo a la carrera por ella y, sin parar de correr, nos dirigimos directamente hacia la izquierda ignorando a los guardias (y esquivándolos). Vamos hasta el final y nos escondemos detrás de una pared de madera que se ve algo vieja. También hay un pasquín en el que guardar. Esperamos a que pase la alarma y cogemos el manifiesto, que está en el cadalso, en el centro del patio. Si tenemos cuidado y somos sigilosos no nos verán.

Objetivo: hablar con Juan Felipe.

Volvemos al sitio donde hemos descansado (como nadie entra allí podemos ir corriendo) y hablamos con Juan Felipe (aunque es ciertamente corta la conversación).

Objetivo: conseguir la llave de la celda de Juan Felipe.

Guardamos y volvemos a la terraza, a estas alturas ya nos sabemos el procedimiento: corremos por las escaleras hasta el soportal y desde ahí seguimos corriendo escaleras arriba.

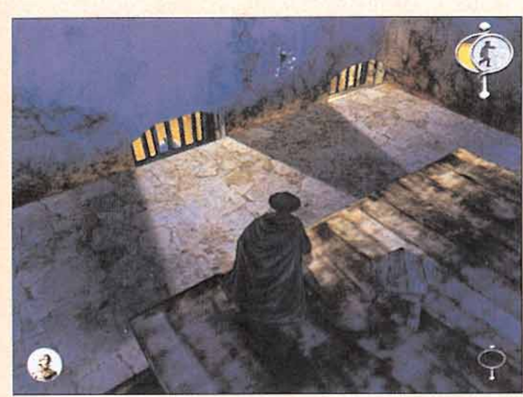
•Terraza: Esta vez tenemos que meternos en la zona caliente. Según entramos miramos directamente al patio, dejando el tejadito a nuestra izquierda. Tenemos que meternos por una escalera que está en la zona de sombras del soportal, a la derecha, detrás de un guardia dormido. Corriendo o con cuidado, no debería ser muy difícil.

•Escaleras: En la estancia en la que acaban las escaleras hay un guardia dormido. Nos metemos por el corredor del fondo a la derecha, sin despertarle. El corredor está patrullado por un guardia, esperamos a que se dé la vuelta y corremos hacia la izquierda, nos metemos por la ventana del final.

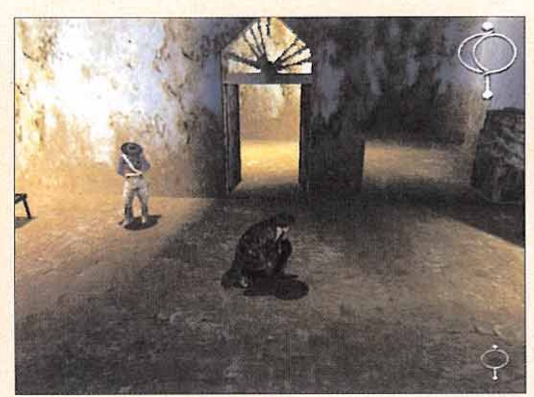
•Techo: Vamos hacia la derecha y entramos por la última ventana (la única lo suficientemente grande para ello)

•Oficina: Hay varios guardias, pero podremos coger la llave de encima de la mesa sin problemas. Pero cuidado, según la cogemos se despiertan así que tendremos que combatir o correr, en cualquier caso volvemos a salir por la ventana.

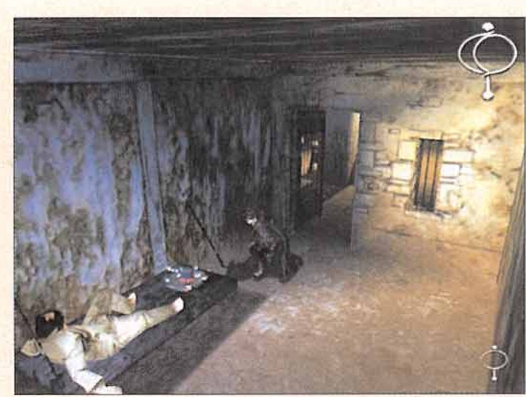
•Techo: Volvemos exactamente por donde habíamos venido y nos metemos justo por la ventana que da a las escaleras.



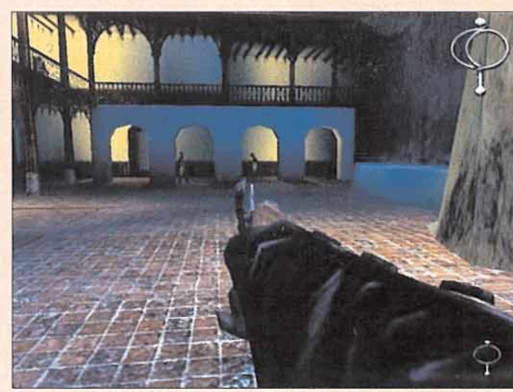
Si necesitamos un descanso en el patio principal este es el mejor sitio; y de propina podemos grabar la partida y hablar con Juan Felipe.

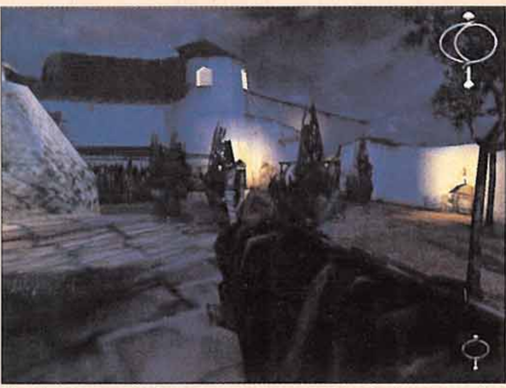


A nuestra izquierda se abre el pasillo en L; lo que tenemos que hacer es entrar por la puerta que custodia el guardia durmiente.



Antes del rescate necesitamos un disfraz para Juan Felipe, el uniforme del sargento García nos viene al pelo


Nuestro primer paseo por la terraza es bien sencillo, sólo hay que subir al tejado de nuestra izquierda y seguir rectos.


En esta vista panorámica se puee apreciar el cadalso en el centro y, más a la izquierda, se distingue la valla que señala la zona de descanso.


Bajamos a la zona del cadalso por estas escaleras, la puerta grande que queda enfrente nos será de mucha utilidad en el futuro.

Algunos de los problemas más serios que nos dará el juego serán fallos con las cámaras; cerrar y volver a empezar es la mejor fórmula para resolverlos

•Escaleras: De nuevo volvemos, en esta ocasión hacia la terraza. No debemos olvidar el guardia del pasillo.

•Terraza: Debemos meternos por el pasillo que sale de la pared de la derecha (según subimos). Hay unas escaleras que llevan al segundo piso de la terraza, a la derecha sale otro pasillo, nos abrimos paso por él, luchando y hasta la puerta del fondo.

•Tercer piso: Seguimos recto, ignoramos la habitación de la derecha y entramos en la oficina. Activamos el globo terráqueo y recogemos lo que hay en el compartimiento secreto que se abre (un reloj, un mapa secreto y la llave de la celda). Guardamos la partida y volvemos a la terraza y, de ahí, al patio principal.

•Patio Principal: Noqueamos al fusilero de la puerta, combatimos con el espadachín de las escaleras y bajamos al patio. Corremos hacia el sitio en el que se puede guardar (esquina izquierda según salimos) y de ahí corremos hacia el pequeño patio de la esquina derecha, entramos por la puerta.

•Planta baja: Avanzamos hasta llegar a un pasillo con forma de "L". Acabamos con el guardia que nos encontraremos allí y seguimos hasta llegar frente a unas escaleras. A la derecha hay un guardia dormido y una estancia, nos metemos en ella y seguimos por la siguiente puerta hasta llegar a un complejo de celdas. En la primera de la izquierda duerme el sargento García, cogemos su uniforme y seguimos adelante, llegando a otro complejo de celdas. Liberamos rápidamente a Juan Felipe, que está en la primera celda y nos enfrentamos después con Ágata. Guardamos en el pasquín que hay allí y salimos, pero con cuidado porque los guardias se han despertado.

Objetivo: escapar del cuartel.

Salimos de la zona de las celdas y subimos por las escaleras que ignoramos antes. En el descansillo hay una puerta, entramos por ella y salimos a la zona de las celdas del patio principal.

•Patio principal: Guardamos y corremos hacia la segunda puerta grande, la que está casi en la esquina izquierda según salimos de la zona de las celdas.

CAPÍTULO 2

Aparecemos en el jardín de la misión, pero han quitado la escalera. Un cura nos habla de un pasaje subterráneo. Corremos hasta el otro extremo del jardín y, a un lado de la nave que parece la iglesia, encontramos un pico. Volvemos corriendo a la zona donde está el pasquín, si seguimos un poco más hay unas balas. Picamos en la zona de enredaderas donde antes estaba la escalera, guardamos y entramos por el túnel.

•El túnel: Pasamos por una colección de obstáculos similar a los del tutorial y acabamos con el guardia del final (también hay una bomba soporífera). Guardamos y seguimos por el corredor.

CASA DE ORNEILLO

Objetivo: encontrar la llave de la estancia en la que vive Orneillo.

•Patio: La puerta está cerrada así que seguiremos por la ventana que hay a la izquierda.

•Terraza: Hay muchos guardias, saltamos los tres tejados, esperamos a que la mayoría estén en el otro extremo, bajamos y corremos. Esquivamos a los que nos van saliendo y subimos directamente por la escalinata. Nos enfrentamos con el fusilero y cogemos la llave del tablón que está al lado de la puerta.

•Patio: Hacemos el camino de vuelta hasta el pasillo (si volvemos por el túnel hay otra bomba soporífera). Guardamos. Entramos por la puerta del pasillo (la que antes estaba cerrada) y llegamos a un patio cuadrado con balconada. Corremos hacia la izquierda y nos metemos por una ventana abierta (hay dos guardias, uno con fusil). En la habitación, cogemos la llave del arcón de Ágata, volvemos al patio y corremos hacia la izquierda entrando por la primera puerta que encontremos.

Objetivo: encontrar el código azteca

•Casa: Llegamos a un pasillo en U, con dos guardias dormidos y uno patrullando. Con maña podemos pasar sin problemas por delante de los dos dormidos, acabamos con el que patrulla y seguimos hasta el final de la U, donde, a la izquierda, encontraremos una puerta. Entramos por ella.

•Escuela de la misión: Llegamos a otro patio, enrejado, con una escalera que sube a la torre. Detrás de la escalera hay una válvula, la cogemos y subimos por la escalera. Hablamos con Orneillo y cruzamos el puente (el guardia es cosa fácil).

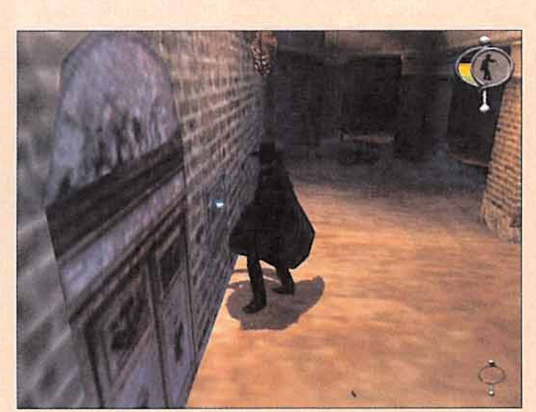
Objetivo: encontrar la válvula que sirve para abrir el sistema azteca.

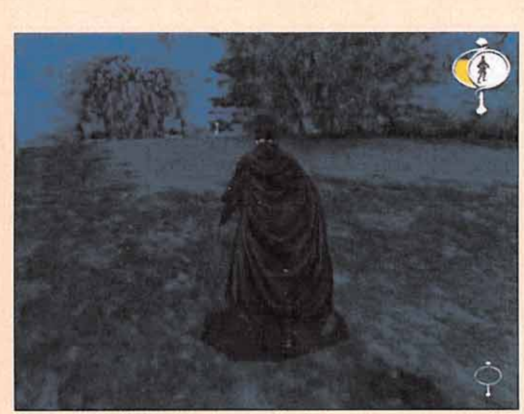
Una vez al otro lado del puente, guardamos y bajamos por la escalera apoyada, a la izquierda según salimos de la segunda estancia. Seguimos por la valla de la derecha y bajamos por la rampa hasta el sótano de la torre. Usamos la válvula en la maquinaria de bombeo, poniéndonos un poco hacia la derecha. Subimos por la rampa de nuevo y corremos para combatir con el fusilero (si no lo hacemos, muy probablemente, nos disparará mientras subimos por la escalera). Esquivamos o acabamos con el segundo guardia y subimos hasta el puente. Entramos en la segunda torre, cogemos el código azteca y guardamos. Cruzamos el puente y volvemos a hablar con Orneillo.

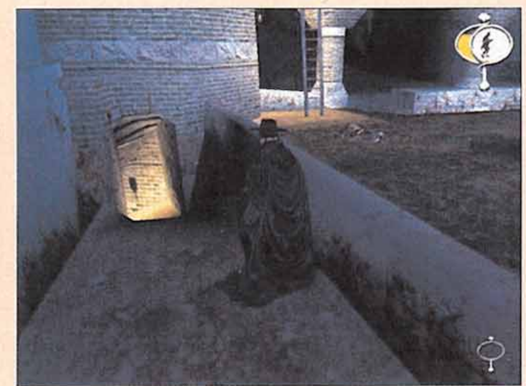
Objetivo: encontrar el sello real.

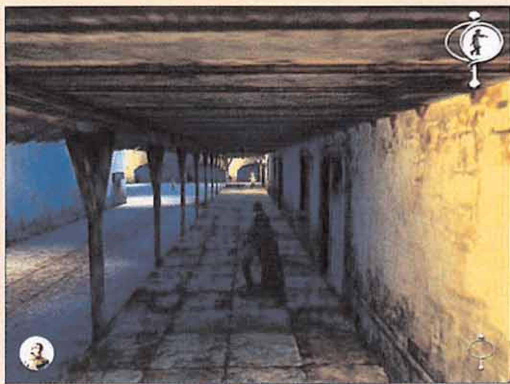
Bajamos por la escalera y deshacemos el camino hasta la casa de Orneillo. Pasamos de nuevo por el pasillo en U y, en lugar de salir por la puerta que da al patio cuadrado, entramos por la que queda, mirando hacia esa puerta, justo a la derecha.


Este candelabro nos permitirá llegar hasta la habitación de Ágata.


Hay un rastro de guardias noqueados en nuestro camino hasta la llave, la vuelta es justo por ahí; es mejor largarse antes de que se despierten.


Ahí está el pico que necesitamos para abrir de nuevo el pasadizo tapiado y llegar, por fin, hasta la casa de Orneillo.


El Zorro se acerca al sótano de la torre del código, la escalera que se ve, ha sido la vía de entrada y será también la de salida


La puerta que hay a la espalda del Zorro esconde la habitación en la que se encuentra la llave de la escuela.


Esa cabeza translúcida es el fantasma al que tenemos que seguir, con paciencia y buena letra. Pero que nadie corra: se parará a esperarnos.

•Sala de Trofeos: Encontraremos a Carlota, movemos el candelabro y se abre un pasaje secreto que está detrás de la librería. Nada más salir, a la izquierda, está el arcón de Ágata. Peleamos con ella, cogemos la bomba soporífera de la habitación pequeña y guardamos.

Objetivo: entregar el sello a Orneillo.

Salimos por la puerta que está en la habitación pequeña (donde estaba la bomba) llegando a la habitación cuya ventana da al patio cuadrado. Nos metemos por la ventana y repetimos hasta la torre esto es: primera puerta de la izquierda, pasillo en U, la puerta de la izquierda, seguir recto y subir por la escalera.

CAPÍTULO 3

LA MISIÓN

Estamos en la iglesia. Pasamos por la capilla y el scriptorium tal y como hicimos la principio. Pasamos el claustro y llegamos hasta la sacristía. Guardamos y seguimos hasta el jardín.

Objetivo: encontrar el pasadizo secreto.

La primera vez pasamos poco menos que a la carrera por esta localización. A la izquierda, al lado del molino de agua, hay un enrejado. Nos metemos por él, luchamos con el guardia y, al final del pasillo, recogemos la vara de metal. Volvemos con ella hacia el molino y la usamos sobre la maquinaria que está al lado del molino. Parece una vara de gran tamaño girando dentro de un cilindro. El molino se para y la acequia se queda sin agua.

Objetivo: ir a la escuela.

Saltamos dentro y seguimos su curso. Cuando lleguemos a la puerta que usamos la otra vez tendremos que salir de ella, para volver a entrar inmediatamente. Cuando llegamos al final vemos un pasadizo que va hacia abajo.

•Calle Principal: Guardamos en el pasquín, cruzamos el patio a la carrera y giramos por la calle que sale a la derecha. Entramos por la última puerta del soportal, a la izquierda, y cogemos la llave que está allí. Deshacemos el camino y volvemos al punto de partida. La llave abre la puerta de la escuela, que es la que está justo al lado del pasquín en el que guardamos. Entramos, subimos por la escalera, cogemos el esqueleto y guardamos de nuevo. Vemos que no podemos bajar por la escalera, así que lo hacemos por la ventana. Cruzamos de nuevo el patio a la carrera y entramos en la casita que hay al otro lado, cogiendo dentro de ella la lámpara. Salimos y, de nuevo a la carrera, hasta el punto de partida.

Objetivo: eliminar a los guardias.

Nos metemos en el abrevadero y seguimos el pasadizo que conduce hasta el jardín.

•Jardín: Según salimos vemos que tres guardias custodian una puerta enrejada, son a los que hay que distraer. Al lado de los guardias, en el soportal, se pueden ver unos toneles apilados, al lado de ellos hay una escalera de mano. Debemos subir por ella para despistar a los guardias. Una vez espantados entramos por la reja, comprobando que la puerta no se puede abrir (es importante comprobarlo). Guardamos en el pasquín.

Objetivo: abrir la puerta con la mano de San Francisco

Con un poco de suerte recordaremos que en el Scriptorium había dos estatuas, una de ellas es San Francisco. Volvemos a la sacristía, pasando por el claustro, guardamos en el pasquín y entramos en el Scriptorium. Nos enfrentamos con los guardias y cogemos la mano de San Antonio (es la estatua que no tiene ni espada ni escudo). También hay una bomba cegadora. Otra vez de vuelta por la sacristía, el claustro y el jardín hasta entrar por la puerta enrejada. Siempre guardando en cada pasquín que encontramos. Abrimos la puerta.

Si queremos atraer a los guardias hacia una zona, nada mejor que un buen silbido; no debemos menospreciar el valor del sigilo

LA CAVERNA

Objetivo: encontrar al fantasma.

•El laberinto: Este objetivo es fácil porque la cara fantasmal aparece nada más acercarnos al túnel, lo perseguimos tranquilamente (nos espera) por la caverna hasta llegar al indio sentado. Hay balas, para reponer nuestra pistola, detrás de una columna.

Objetivo: encontrar el amuleto blanco.

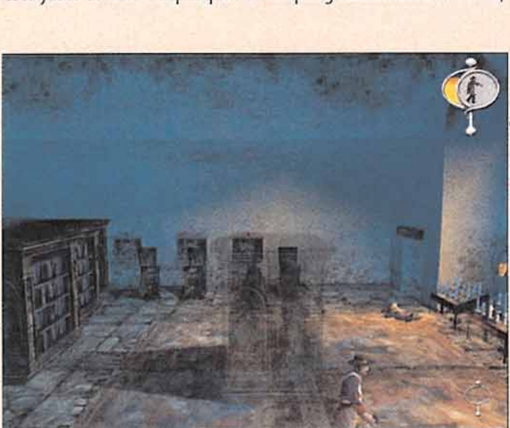
Subimos por la rampa que hemos bajado para llegar al indio y cogemos la primera bifurcación a la izquierda. La siguiente también por la izquierda, tomando el túnel que desciende.

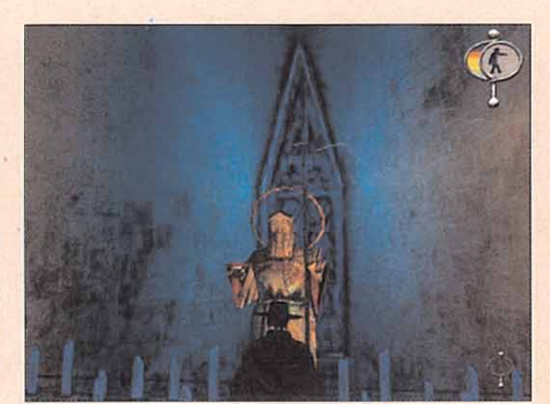
•Cripta Subterránea: Aunque por la derecha se ven objetos, son prescindibles. Cogemos el camino de la izquierda, seguimos rectos atravesando unos cuantos obstáculos para que se note que sabemos manejar al Zorro y encontramos al Capitán Coroto, un hueso bastante más duro de roer que Ágata. Eso sí, antes de entrar no debemos olvidar grabar en el cartel del túnel.

Objetivo: salir con vida de los pasadizos subterráneos.

Volvemos a donde estaba el chamán (escogiendo el siguiente camino: derecha, derecha y bajando por la rampa) y hablamos con él. Una vez hecho esto subimos la rampa y cogemos el túnel de la izquierda, el que tiene al principio un pasquín para grabar la partida (que usaremos). Volviendo con el indio ya hemos visto que había guardias en los túneles, y en el nuevo túnel la cosa no cambia. Los esquivamos hasta llegar al siguiente sector

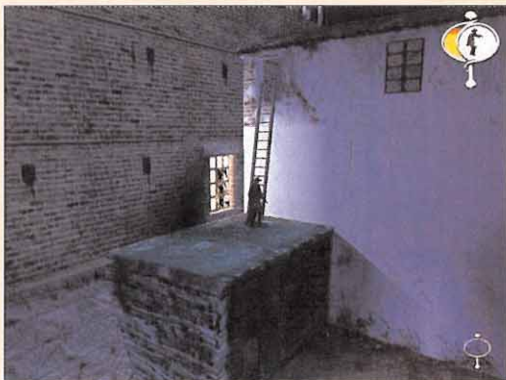
•Puentes: Esta caverna está llena de puentes y, a primera vista, se puede apreciar que lo que parece un laberinto no es tal: casi cualquier camino lleva a la salida. En realidad esto es falso, la mayoría llevan a la muerte porque muchos puentes se rompen. El camino seguro es ir siempre bordeando la cueva, y siempre por la izquierda, hasta la salida.


Aquí tenemos una útil bomba cegadora que conviene coger; estamos en el scriptorium y el Zorro apenas se distingue con tanta transparencia.


Esta es la "mano" que va a abrir la puerta cerrada a la que tanto nos ha costado acceder en el jardín.


El esqueleto que buscamos y un cartel para guardar, decididamente las cosas van bien, pero todavía nos queda...


Nuestro primer combate algo duro es con Coroto, un individuo de lo más feo, como se puede apreciar en esta imagen.


De nuevo por los techos de la casa de Orneillo, esta es la escalera por la que bajamos la primera vez; ahora subimos.


En la torre de la escuela encontramos a Orneillo y a Carlota, tendremos que ser habilidosos para sacarlos de aquí.

El monstruo final es una auténtica tortura, tener que encerrarlo cuatro veces seguidas sin fallo sólo está al alcance de los más hábiles...

CAPÍTULO 4

CASA DE ORNEILLO

Objetivo: encontrar a Orneillo y a Carlota.

•Patio: Aparecemos en el patio en el que estaba la llave que abría la casa de Orneillo, así que ya sabemos lo que tenemos que hacer. Con un poco de maña y rapidez escalamos a los tejaditos y subimos por la escalera para llegar al pasillo que da a la puerta de la casa de Orneillo. Ya que estamos arriba no perdemos nada si retrocedemos un poco para grabar en el pasquín que estaba antes de entrar a la casa. Volvemos y entramos para dar con el patio cuadrado, corremos por la izquierda, ignoramos la ventana de la habitación y nos metemos por la puerta que da al pasillo en U, esquivamos o combatimos con los guardias y entramos por la puerta de la escuela.

•Escuela: Subimos por las escaleras para encontrar a Orneillo y Carlota en la torre.

Objetivo: romper los espejos.

Rompemos la cara inca y empiezan a pasar muchas cosas, pero el resultado es que, invisibles, tenemos que atraer a Fuertes entre las dos caras incas (son los espejos) y romper las dos mientras está en medio. Para atraerlo deberemos hacer ruido (el silbido es lo más adecuado). El único secreto es moverse rápido.

CAPÍTULO 5

HACIENDA DE LA VEGA

Objetivo: entrar en la hacienda de De la Vega.

Guardamos nada más entrar y pasamos rápido por el arco para volvernos invisibles. Si nos encontramos con un problema de cámaras nos acercamos a la cabaña que está enfrente del pasquín y damos unas cuantas vueltas hasta que la cámara recupere la normalidad (o salimos del juego y volvemos a entrar). Según salimos vamos hacia la izquierda y cogemos las bombas soporíferas. Nos damos la vuelta y pasamos por el segundo arco. Subiendo una escalinata hay una puerta con un tablón al lado. En el tablón está la llave que necesitamos. Tiramos la bomba a los dos guardias con espadas, cogemos la bomba y corremos hacia la derecha según bajamos, la invisibilidad está a punto de acabarse. Al correr procuramos ceñirnos a la pared izquierda para que el fusilero malgaste un disparo. Combatimos en el puente con el espadachín y seguimos corriendo, hacia la derecha. Nos podemos tomar un descanso en una sombra, pero tampoco demasiado. Seguimos hacia la derecha y vemos una puerta. Tiramos la segunda bomba soporífera para librarnos de unos cuantos guardias y entramos.

Objetivo: encontrar el pasadizo secreto.

•Cuarto de estar: Grabamos en el pasquín y entramos andando en la habitación de la derecha. Hay dos guardias dormidos, a los que no molestamos. Según entramos, a la derecha, hay dos mapas en la pared. Los miramos atentamente en el modo pistola y los intentamos activar desde unas cuantas posiciones. Una vez hecho esto salimos. En el patio las cosas se han tranquilizado. El fusilero de la puerta está dormido y no hay muchos guardias más. Andamos hacia la derecha y nos metemos en la zona de plantas, es el pasadizo. Si al entrar por él no cambiamos de área volvemos a mirar los mapas y a intentar activarlos desde diferentes lugares (siempre desde la moqueta o más cerca).

•Pasadizo: Seguimos rectos y llegamos a una puerta, la abrimos accionando el candelabro de la izquierda. La puerta da a una habitación que no parece tener salida. Accionamos los cuatro candelabros (no importa demasiado el orden) y nos ponemos encima de lo que parece un reclinatorio que hay en una esquina. La esquina gira llevándonos a una capilla. Avanzamos por el túnel sin problemas hasta llegar a las ruinas aztecas.

RUINAS AZTECAS

Objetivo: encontrar la espada antigua.

•Habitación del chacal: La salida está justo en un punto ciego de la cámara, en la parte amplia de la caverna y en la pared opuesta a la estatua al lado de la que está don Alejandro tendido. Entramos por ella.

Objetivo: salvar a Don Alejandro.

•Habitación de los Fantasmas: Entramos en una habitación oscura en la que no parece haber nada, pero aparece un puente que une estancias en las que hay que luchar con fantasmas.

•Habitación del chacal: Usamos la espada en la estatua que está al lado de don Alejandro y se abre la puerta por la que ha huido Fuertes. Lo perseguimos y llegamos a otra estancia.

Objetivo: encontrar a Carlota.

•Habitación de los ancestros: Subimos por la pirámide y guardamos en el primer piso. En el segundo nos enfrentamos de nuevo con Coroto, no debería costar demasiado. Perseguimos a Fuertes que, a estas alturas, tampoco es especialmente difícil como contrincante, lo ponemos en fuga y no le perseguimos. Nos damos la vuelta y, en la entrada guardamos en un pasquín. Ahora sí, seguimos a Fuertes.

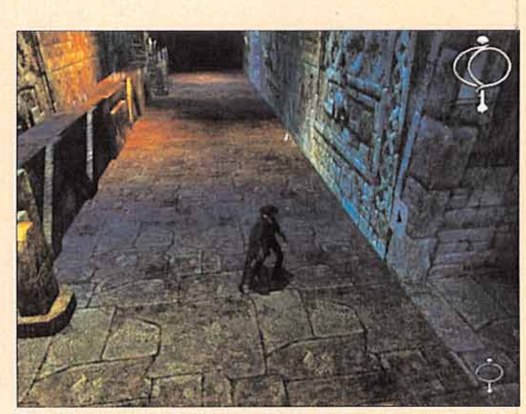
•La boca del demonio: Acabamos con Fuertes y rescatamos a Carlota. Queda el demonio inca.

Para acabar con él tenemos que entrar en la capilla iluminada y esperar encarados hacia la puerta, pero no demasiado lejos de ella. Esperamos a que el bicho empiece a soltar rayos rojos y a que se nos acerque; cuando nos empecemos a hacer visibles corremos como el diablo. Si lo hemos hecho bien el demonio quedará encerrado durante poco tiempo en la capilla. Tiempo suficiente para correr y romper uno de los espejos del altar. Según salimos de la capilla, a la izquierda, hay una rueda. Esperamos a que suelte de nuevo rayos rojos y la activamos sin parar de hacerlo hasta que "sintamos" que la reja está arriba. Ahora toca hacer lo mismo que antes pero mucho más difícil, no podemos esperar al demonio. Repetimos la operación hasta romper los cuatro espejos. Parece fácil, pero hay que sudar sangre.

J.S.


Este es el puente por el que tenemos que ir, pero visto desde otro ángulo, nosotros vendremos desde la derecha de la imagen.


Cuando se pone de este humor es mejor prepararle una buena trampa en la capilla; desde luego no será una pelea fácil.


Antes de meternos en la pelea con el bicho final guardaremos la partida; no tenemos prisa y lo que queda es poco pero muy duro.

TORNEO STARCRAFT-BROOD WAR

1vs1



EN ESTA NUEVA EDICIÓN DEL TORNEO NACIONAL DE STARCRAFT, TODOS LOS JUGADORES APUNTADOS EN LAS SALAS CONFEDERACIÓN DE ESPAÑA SE ENFRENTARÁN PARA CONSEGUIR LOS GRANDES PREMIOS QUE TENEMOS PREPARADOS PARA ESTE TORNEO DE DUELOS 1 CONTRA 1 DE STARCRAFT BROODWAR. EL PLAZO DE INSCRIPCIÓN YA ESTÁ ABIERTO: PUEDES INSCRIBIRTE EN CUALQUIERA DE LAS SALAS CONFEDERACIÓN.

ADEMÁS PODRÁS CONSEGUIR UNAS FANTÁSTICAS FIGURAS DE STAR CRAFT, TRAÍDAS DIRECTAMENTE DESDE COREA

MÁS INFORMACIÓN EN TU SALA CONFEDERACIÓN O EN WWW.CONFEDERACION.COM

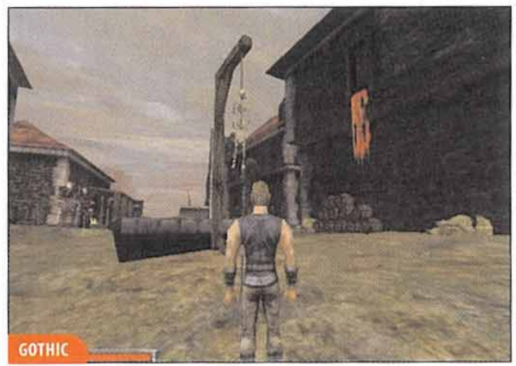
ALCALÁ DE HENARES C/ Mayor, 58 Tel.: 918 802 692 area51@confederacion.com	ALCOBENDAS C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 Tel.: 916 520 387 pegaso@confederacion.com	BARCELONA C/ Diputació, 206 Tel.: 933 232 235 odyssey@confederacion.com	BARCELONA CC. Glories Avda. Diagonal, 280 Tel.: 934 860 064 ueshiba_army@confederacion.com	BENIDORM C/ Tomás Ortuño, 80 Tel.: 966 806 982 templarios@confederacion.com	BURGOS C/ Avellanos, 4 Tel.: 947 271 166 atlantis@confederacion.com	CASTELLÓN Av. Rey Don Jaime, 43 Tel.: 964 340 053 solaris@confederacion.com	ELCHE (Alicante) C/ Alfonso XII, 20. Local B. Tel.: 965 459 395 phobos@confederacion.com
FUENGIROLA (Málaga) Ed. Windsor Park Av. Jesús Santos Rein, 19 Tel.: 952 666 663 memorycall@confederacion.com	GIRONA C/ Emili Grahit, 63-67 Tel.: 972 224 729 rocket_factory@confederacion.com	GRANADA C/ Luis Braille, 8 Tel.: 958 258 820 nova@confederacion.com	IRÚN C/ Luis Mariano, 7 Tel.: 943 635 293 warriors@confederacion.com	LOGROÑO Avda. Doctor Múgica, 6 Tel.: 941 287 089 vastagos@confederacion.com	MADRID-Callao C/ Preciados, 34 Tel.: 915 238 011 recios@confederacion.com	MADRID-Moncloa C/ Meléndez Valdés, 54 Tel.: 915 500 250 deimos@confederacion.com	MÁLAGA Pº de los Tilos, 30 Tel.: 952 362 856 raptors@confederacion.com
MÓSTOLES Avda. Portugal, 8 Tel.: 916 171 115 rebel_moon@confederacion.com	MOTRIL C.C. RADIO VISIÓN C/ Nueva, 44 Tel.: 958 600 434 ext. 208 radi@confederacion.com	PAMPLONA C/ Iturrama, 28 (trasera) Tel.: 948 198 031 hackers@confederacion.com	PAMPLONA (Barañain) Av. de Pamplona, 33 Tel.: 948 074 447 dock_bay@confederacion.com	SAN SEBASTIÁN Avda. Isabel II, 23 Tel.: 943 445 660 shogun@confederacion.com	STA. CRUZ DE TENERIFE Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal) Tel.: 922 222 404 nivel21@confederacion.com	VALENCIA C/ Ribera, 8 Tel.: 963 940 311 falcons@confederacion.com	PRÓXIMA APERTURA: LEGANÉS

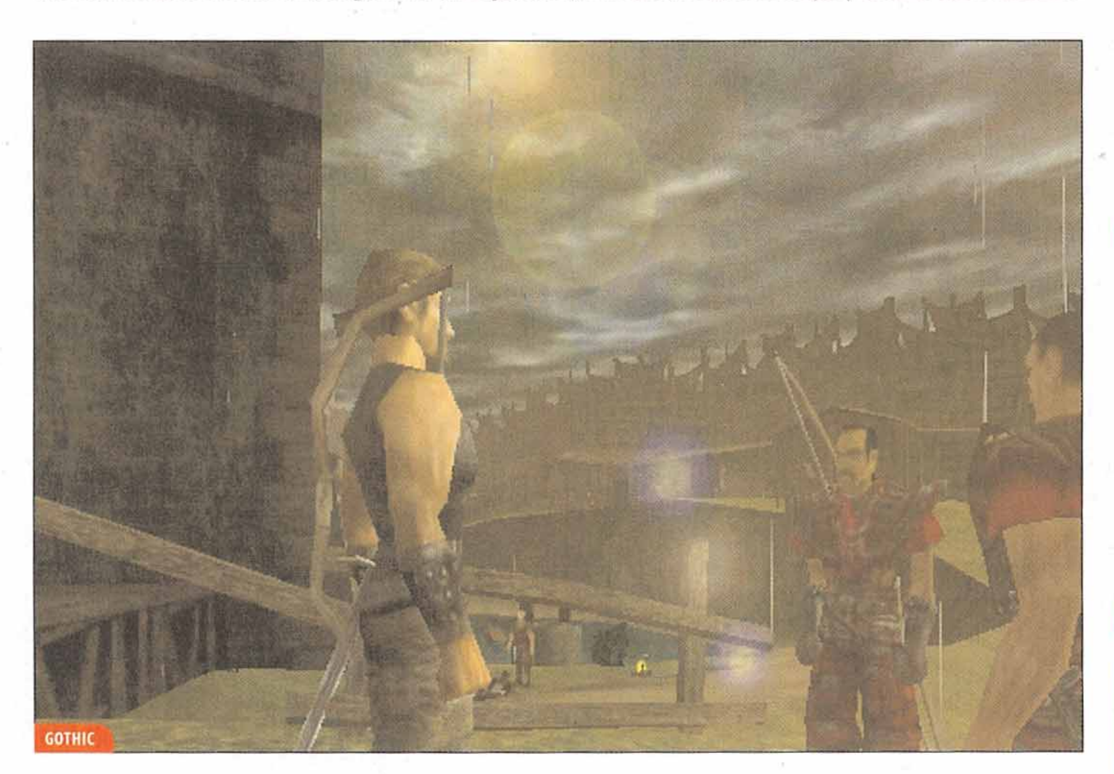
NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304 y expansion@confederacion.com

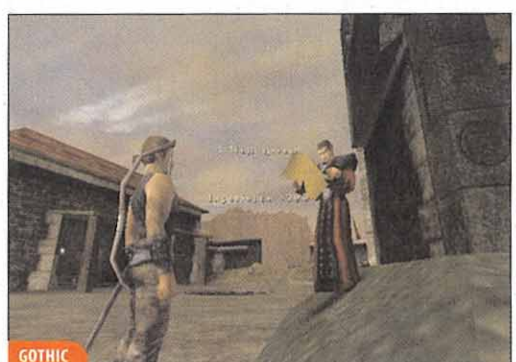
Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Insoportables Sensaciones

De repente, no podía soportarlo: el picor de los ojos, incipiente hacía unos minutos, se había apoderado de su cuerpo y su mente; el picor ya no estaba sólo en los ojos: era la única sensación que podía percibir desde sus atrofiados sentidos. En un último gesto de desesperación, se llevó las manos a los ojos y se frotó fuertemente...


GOTHIC


GOTHIC


GOTHIC



Cuando recuperó la visión, no estaba ya frente a un ordenador, como habría jurado hacía breves instantes; era el humo de una chimenea el que causaba el malestar. A su alrededor, otros muchos tipos esperaban con impaciencia algo. Y ese algo no era otra cosa que el comienzo de la reunión de los maníacos del Calabozo.
La extraña afección que acababa de sufrir no parecía exclusiva suya, a juzgar por lo encarnado de las órbitas oculares de otros asistentes. Pero, en todo caso, es comprensible. Las aventuras a que se enfrentan, como «Arcanum», exigen muchas horas frente al ordenador, horas que pasan imperceptiblemente, salvo para el cuerpo. Y es que hay tanto que ver y explorar en ese mundo, que a uno no le basta con dos ojos, sino que necesitaría los de Argos.
En todo caso, y ante la duda, siguen en candelero excelentes juegos que suponen una indudable garantía de entretenimiento, como «Summoner», o «Baldur's Gate II» y su expansión, «Throne of Bhaal». Y si hay ganas de remontarse un poco más en el tiempo, nos esperan «Wizards and Warriors», «Evil Islands» o «Might and Magic VIII». Respecto al corto plazo, sería deseable que alguien publicara por aquí «Wizardry 8».
En cuanto a novedades, poca cosa este mes. Se ha publicado un juego llamado «Gothic», de Pyranha Bites, que se desarrolla en el interior de una prisión sellada, de la que se supone que el protagonista ha de escapar.
Pero este mes también hay que referirse más que a una novedad, a una duda. ¿Es que no hay nadie haciendo un juego con El Señor de los Anillos? Bueno, pues tenemos que decir que sí. Por un lado, Vivendi ha firmado un acuerdo con la empresa que gestiona los derechos de las obras de Tolkien (llamada Tolkien Enterprises) para realizar videojuegos inspirados en el material de las novelas. Además, Electronic Arts ha llegado a un acuerdo similar, pero esta vez con New Line Cinema, para realizar una adaptación del contenido de las tres películas. Veremos en qué queda todo esto.
Por último, la habitual lista de proyectos: «Nightfall Dragons», «FatherDale: Guardians of Asgard», «Deadlands», «Freedom Force», «Horizons», «Neverwinter Nights», «Arx», «Throne of Darkness», «Dungeon Siege», «Morrowind», «Gorasul: The Legacy of the Dragon», «Grandia II».

OTROS MANÍACOS

No es «Evil Islands» un juego que se prodigue mucho entre nosotros, pese a que ofrece muchas horas de apasionante diversión y sorpresas. Quizá sea por su estructura de misiones, que le resta li-

HACE DIEZ AÑOS...

Hablábamos largo y tendido sobre una serie de JDRs poco conocida en España... en ese momento: la serie «Ultima». Y sobre todo nos referíamos a «Ultima V: Warriors of Destiny», tal vez el mejor capítulo de la serie en cuanto a historia, aunque obviamente un poco obsoleto en lo tecnológico (incluso para lo que era la tecnología ese año).
Dedicábamos un apartado especial al hermético «Drakkhen», excelente juego de intrigas palaciegas con dragones, pero en el que resultaba bastante difícil orientarse, al menos, hasta la lectura de nuestro texto.
Agotábamos las incógnitas relacionadas con «Elvira», revelando los últimos detalles de cómo matar a Emelda; la atención se desviaba a «Dark Heart of Uukrul».

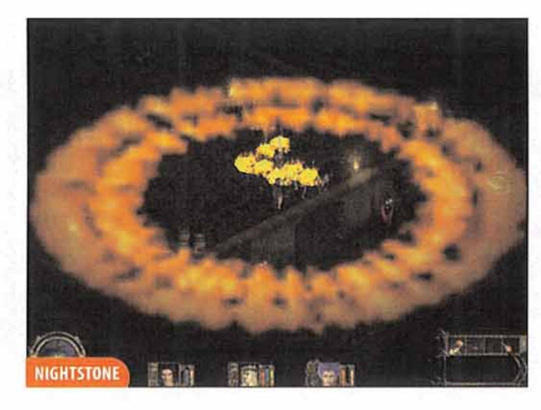
CalabozoLISTA

Pocas novedades en las puntuaciones recogidas en enero respecto a las del mes que cerraba el 2001. Eso sí, se ha movido el ranking. Al caer «Planescape: Torment» de la isla, todos los que estaban detrás de él han subido un puesto, aunque, manteniendo el orden de preferencia.
En todo caso, eso lleva «Arcanum» al segundo puesto, aunque a bastante distancia en puntos de «Baldur's Gate II» como para que haya puesto en serio peligro su reinado. Parece, eso sí, que los contendientes del duelo ya están en sus posiciones para mostrarnos un entretenido enfrentamiento los próximos meses.
Junto con «Arcanum», escalan un puesto «Baldur's Gate» y «Summoner». Y «Planescape: Torment» es sustituido en la lista por «Icewind Dale», con lo que todo en casa... claro, que en la de Black Isle.
El que no sube más, porque no puede hacerlo, es «Baldur's Gate II», que otra vez se encarama con justicia al deseado trono de nuestra lista, en la que lleva varios meses consecutivos, y de la que cada vez se antoja más difícil desplazarle. Veremos si «Arcanum» o algún otro de los recién llegados es capaz de hacerlo.

Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Baldur's Gate II
2.-	Arcanum
3.-	Baldur's Gate
4.-	Summoner
5.-	Icewind Dale

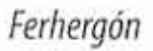

NIGHTSTONE


NIGHTSTONE


POOL OF RADIANCE

bertad al aventurero convencional; o quizá sea porque aquí en España tenemos unas cuantas islas de más apetecible visita. No lo sé. En todo caso, a él se refiere un maníaco, quizá despistado. Se trata de José Alejandro López, de Sevilla, quien tras alabarlo, procede sin mucha dilación al obstáculo objeto de sus desdichas.
En efecto, tras haber cumplido bastantes misiones, resulta que el mercader del poblado de la primera isla, Gipath, que responde al nombra de Babur, se ha visto perjudicado por nuestro éxito. A causa de una de nuestras tareas, la ruta comercial a las Montañas Remotas se ha interrumpido. Si queremos seguir contando con su ayuda, deberemos buscar una alternativa, lo que exige desalojar a los cíclopes de la zona noroeste del área.
José Alejandro ha localizado la piara que debería aniquilar para hacer que los cíclopes se marcharan, pero se confiesa incapaz de acabar con los siete cerditos, dada la vigilancia a que están sometidos, por un poderoso cíclope. En esta tesitura, no es extraño que solicite nuestro consejo. Pues bien, compañero, la situación es algo delicada: un combate cuerpo a cuerpo con el cíclope es una garantía de autodestrucción. Por suerte, el ciclópeo pastor va y viene constantemente, por lo que hay que aprovechar esos momentos en que se da la vuelta. Continuará haciendo esto si no nota la presencia de nadie en las proximidades.
Lo mejor es que sitúes al grupo en lo alto de la colina que corona el valle donde pululan los cerdos. Ármalos con arcos. Y ahora, según se dé la vuelta, hay que disparar a los cerdos hasta matarlos; en cuanto se escuchen sus pasos, todo el grupo debe echarse al suelo para no ser detectado. Esta secuencia, de más fácil descripción que ejecución, conviene repetirla hasta haber acabado al menos con seis de los animales: ten en cuenta que hay veces que no se les puede ver desde arriba, por lo que habrá que tener paciencia. Si eventualmente hay que entrar al valle para eliminar al último de los animales, no conviene correr detrás de él, sino acribillarle con flechas. Los puntos de **José Alejandro** se reparten entre «Baldur's Gate II» (3), «Evil Islands» (2) y «Arcanum» (1).
David García, de Manresa (Barcelona), saca a colación «Arcanum» para una pregunta muy concreta. Está tratando de visitar el afamado club Wellington, en la populosa capital Tarant, pero la exclusividad del mismo le hace difícil conseguir el privilegio de ser admitido. Quiere saber cómo entrar. Pues bien, David, el dueño del local es un tal Wendell Wellington, tal y como te informa el vigilante. Quizá una visita a este tipo sea lo más adecuado para tus fines. El problema es que el vigilante, se supone que acostumbrado a los moscones, no parece por la labor de revelarte la dirección del caballero, por lo que tendrás que buscar otro medio para averiguarla. Te puedo anticipar que habita en el 42 de Vermillion St, pero en todo caso necesitarás que alguien en el juego te lo diga para que se abra la puerta de su casa. El señor Wellington te dará un pase para su club a cambio de cierta cantidad de dinero y de algunos favores de otra índole. Bueno, para que veas que no soy tan malo, te recordaré que en el ayuntamiento tienen un prodigioso registro que almacena datos de todos los habitantes de «Arcanum»: con paciencia y con la ayuda de la adecuada funcionaria conseguirás que te revele el dato que necesitas.
Y esto es todo por hoy. El próximo mes, más.

Ferhergón




POOL OF RADIANCE


WIZARDRY 8


WIZARDRY 8

De cómo enfrentarse a un golem de hierro

Al parecer, hubo en Praga un judío que fue capaz de dar vida a un amasijo de materiales informes a efectos de obtener un valioso aliado contra los enemigos de dicho pueblo, a los que parece tradicional perseguir. La historia no terminó especialmente bien, dado que la criatura se escapó del control de sus creadores y hubo de ser destruida rápidamente.
Dicha creación se llamó Golem. Y lo cierto es que este mito no es algo que nos resulte indiferente, pues desde que a algún diseñador ingenioso se le ocurrió meter un golem en algún JDR, vienen dificultando extremadamente el trabajo de los aventureros, ya que son enemigos ciertamente temibles. Además, han ganado en variedad, y podremos encontrar golems de todos los materiales imaginables: tierra, fuego, barro, diamante, titanio... cualquier cosa menos hielo.
Todo esto viene a cuento porque en «Arcanum» nos tropezaremos con seres de esta clase, y son tal vez de los más difíciles que habremos de vencer. Además, aparecen relativamente pronto, con lo que normalmente los héroes no tienen la experiencia suficiente como para destruirlos de una forma más o menos convencional. En concreto, a poco de entrar en la mina de la Montaña Negra, antigua sede del clan homónimo y única pista para dar con el paradero del mismo, según nos sugiere Gilbert Bates, nuestros pasos se toparan con un Golem de Hierro, que no será el único en tratar de saludarnos en estas cuevas.
En esta tesitura, no parece inapropiado aconsejar una cierta estrategia de combate que haga abordable el enfrentamiento. Lo primero es, una vez más, desechar el combate cuerpo a cuerpo: la piel de estos seres es muy dura, y aunque algunos golpes consiguen dañarles, lo hacen con menoscabo de las armas utilizadas, por lo que es fácil que te quedes sin ellas en unos cuantos lances. Por otro lado, el golem sacude muy fuerte, por lo que incluso antes de haber perdido las armas, seguramente hayamos muerto.
Su punto débil es la velocidad: es lento de movimientos. Así que lo mejor es atacarle desde lejos con un buen hechizo, como Harm. Por otro lado, nuestros entusiastas compañeros no dudarán en acometerle en corto si le ven, con el perjuicio anteriormente descrito. Por tanto, conviene que te separes de ellos momentáneamente.
En suma, la estrategia que recomiendo es la siguiente: deja a tus compañeros de grupo en una zona tan alejada como puedas de aquella en que está el gólem. A continuación, vete sólo a por él; pasa a modo de turnos; lánzale tantos hechizos como tus puntos de movimiento te permitan, y desde tan lejos como puedas. A continuación él se moverá, acercándose mucho, pero posiblemente sin llegar a golpear. Lánzale otro hechizo, y sal de modo de turnos, corriendo a toda velocidad para separarte de él. Cuando juzgues que estás otra vez a distancia prudente, vuelva a pasar a turnos. Si has calculado bien, no será capaz de llegar a ti, y le podrás lanzar otro hechizo impunemente. Y será otra vez turno de repetir la secuencia descrita, hasta acabar con él.
Si alguna vez calculas mal, le dará tiempo a sacudirte, con lo que te verás en un buen brete porque los golems acostumbran a pegar duro. Si no eres capaz de mantener la cabeza fría, lo mejor será que vuelvas en seguida con tus compañeros, que en cuanto te vean, lanzarán hechizos de curación (si tienen, claro) reponiéndote. Pero si el golem se acerca demasiado, atacarán por su cuenta y no podrás impedirlo de ninguna forma. En fin, mucha suerte en el combate.

Por Santiago Erice

BONES



Venganza sobrenatural a golpe de Hip Hop

A golpe de hip hop, casquería y fuerzas sobrenaturales se desatará la venganza de Jimmy Bones, un pandillero asesinado y traicionado por sus amigos, cuyo espíritu no descansa en paz en un viejo caserón de un barrio de Chicago asolado por el crimen, la corrupción y las drogas. Que el espectador se prepare para emociones fuertes si va al cine a ver "Bones" y, sobre todo, que no se olvide el marcapasos en casa. Con el rapero Snoop Dog al frente del reparto, "Bones" ha sido dirigido por Ernest Dickerson, un tipo que se inició en el cine a la sombra de Spike Lee y que ha terminado haciendo de todo, desde publicidades de zapatillas protagonizadas por Shaquille O´Neal, hasta series de televisión.



MONSTRUOS SA.



Sustos, risas y peques

El mundo de los monstruos ya no es lo que era. Ahora los asustadores son los niños pequeños y quienes han asustado toda la vida se han transformado en miedicas que sólo provocan la risa y la hilaridad en el espectador. De eso, más o menos, va "Monstruos S.A.", la nueva película de animación de Pixar (los creadores de "Toy Story", como dice la publicidad). Las técnicas de creación de imágenes con ordenador siguen avanzando que es una barbaridad y "Monstruos S.A." es una prueba más de ello. Si además unimos un guión inteligente (mucho más que la media en el género de lo que siempre se ha llamado "dibujos animados"), un puñado de gags divertidos, y una hábil y costosa campaña de publicidad, entenderemos perfectamente las causas por las que esta película será, probablemente, el "boom" de la temporada cinematográfica.

TIERRA SANTA



Leyendas del Heavy

Tierra Santa ha conseguido convertirse en una referencia del heavy español de los últimos años. Y los ecos de su nombre no se quedan en la geografía ibérica, la banda acaba de regresar de una gira por Europa y una de sus canciones ha sido incluida en un disco de homenaje a Iron Maiden, realizado en Alemania, que se publica estos días.

Originarios de un lugar alejado de los circuitos musicales, La Rioja, los tres discos del grupo ("Medieval", "Legendario" y "Tierras de leyenda") han sabido conectar con un público joven al que le atraen las historias telúricas, las de magos y caballeros andantes, de piratas y dragones, los mitos de épocas históricas pasadas. Y como fondo envolvente, el rock duro más clásico y potente, el que algunos enterraron décadas ha, y que hoy recupera a sus viejas glorias ante el empuje de las nuevas generaciones.

ÚLTIMA SOSPECHA



Adolescencia sin salida

De la duda y de los miedos adolescentes se aprovecha "Última Sospecha" para crear un clima de thriller psicológico que pretende llevar al espectador de susto en susto hasta la traca final. Es la historia de dos hermanos ricos cuyos padres fallecen en accidente, y para que superen la desgracia, sus "fantásticos" tutores les miman y les conceden todos sus caprichos. Aunque, ¿qué ocurriría si los tutores no fueran en realidad tan fantásticos? ¿Los temores son fruto de una insegura mentalidad adolescente o acaso hay algo más? Dirigida por Daniel Sackheim (hasta esta película, realizador de televisión), "Última Sospecha" está protagonizada por Leelee Sobieski (una de las jóvenes bellezas de "Eyes Wide Shut"), Diane Lane (una actriz veterana), Stellan Skarsgard (un sueco que "ha hecho las Américas"), y Trevor Morgan (un niño que ya ha participado en títulos como "Parque Jurásico 3", "El Patriota").

BLACK HAWK DERRIBADO



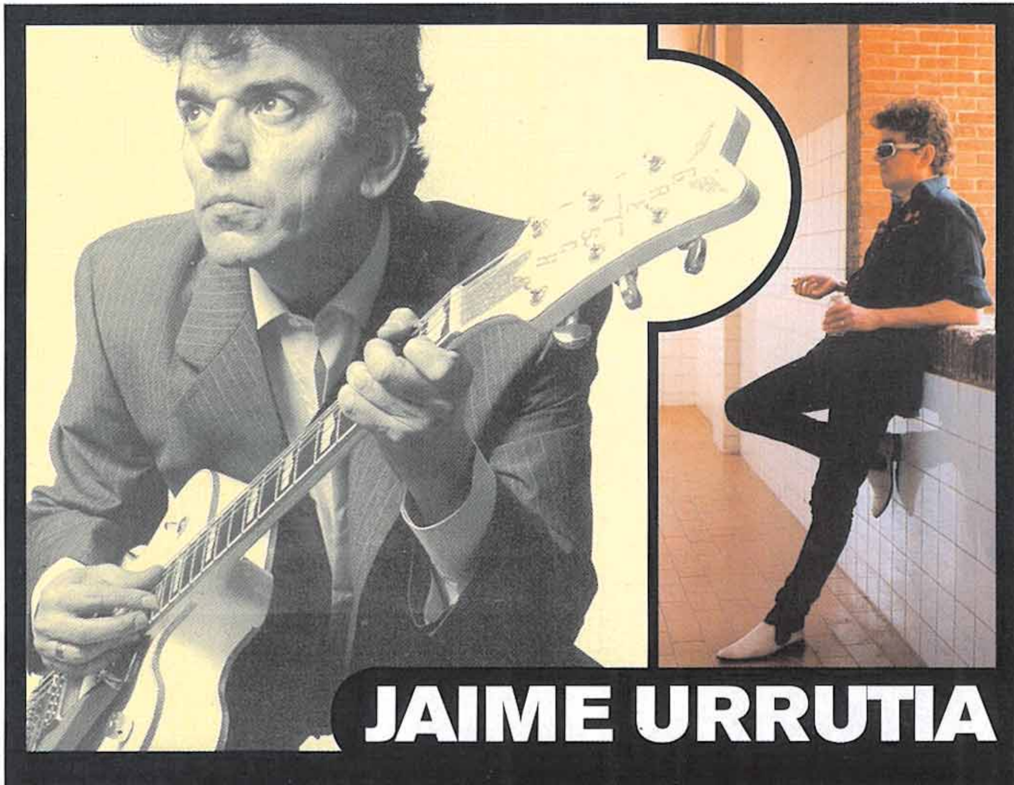
Patriotismo Americano

"Black Hawk Derribado" es el comienzo, la primera de una serie de filmes que fabrica la industria de Hollywood para alentar el patriotismo americano. Ya ocurrió con las "películas de guerra" en la lucha contra los nazis, y ahora, aunque las circunstancias sean muy diferentes, la historia se repite tras los atentados del 11-S. Basándose en un hecho real (el fracaso de una misión del ejército estadounidense en Somalia a finales de 1993), "Black Hawk Derribado" se las arregla para convertirse en espectacular cine de acción que sube la adrenalina y potencia el orgullo de ser americano. De la dirección se ha encargado Ridley Scott, uno de los realizadores más taquilleros de los últimos años gracias a largometrajes como "Alien", "Blade Runner", "Thelma y Louise", "Gladiator" o "Hannibal". Y a sus órdenes, un variado cartel de actores entre los que están Josh Hartnett, Ewan McGregor, Tom Sizemore, Eric Bana, William Fichtner, Ewen Bremmer o Sam Shepard. Las quinielas para la próxima edición de los Oscar ya tienen un firme candidato, y los seguidores del cine bélico una ocasión inmejorable para pasar un rato entretenido.

SEGURIDAD SOCIAL

Grandes éxitos

El álbum de grandes éxitos de Seguridad Social que acaba de aparecer en el mercado es algo más que un recopilatorio al uso integrado por canciones que fueron número uno. Además (ya se sabe, hay que luchar contra la piratería ofreciendo al comprador algo más de lo que puede encontrar en las baratas falsificaciones callejeras), incluye un DVD con los vídeos del grupo (lo que no está nada mal, ya que el grupo valenciano siempre ha cuidado mucho la imagen). Ahora está de moda la etiqueta de rock latino, pero no era así cuando Seguridad Social empezó a reivindicarla hace ya un par de décadas. Mezcla y fusión se juntaron para crear algunas canciones que hoy ya son parte de la historia de la música popular española, y en este trabajo discográfico se ofrece la posibilidad de recordarlas.



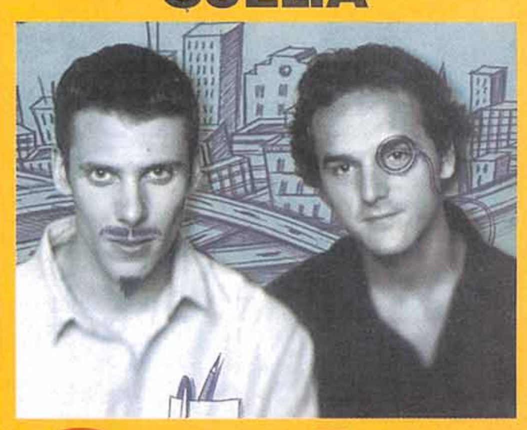
JAIME URRUTIA

Jaime Urrutia, el que fuera cantante de Gabinete Caligari, vuelve al mundo discográfico; en esta ocasión con un proyecto en solitario formado por diez canciones y titulado "Patente de corso". Tres años (más o menos) le ha costado al artista regresar al escenario, a la farándula y al espectáculo del pop, o al menos ese es el tiempo que ha transcurrido desde que se publicara el último álbum del trío madrileño que fue capaz de mezclar Soria y el cha, cha, chá.

Los tiempos han pasado, también han cambiado, y Jaime Urrutia ya no es el joven que crecía al calor de los bares, los toros y la "movida madrileña". Ya es un tipo maduro, aunque no ha perdido la capacidad para componer canciones pop de acceso directo y pegadizo. En la radio fórmula ya se oye "Qué barbaridad"...

Patente de corso

LA LENGUA SUELTA



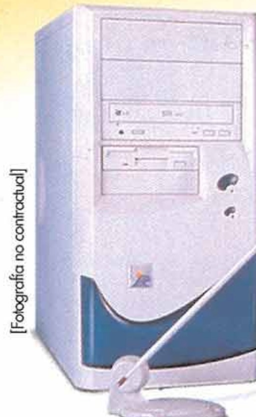
Coplas del comediante en jefe

La Lengua Suelta son dos andaluces afincados en Madrid (Javier del Rosal y Fidel Moreno) que ya pueden contar a sus familiares y amigos que han grabado un disco de peculiar título, "Coplas del comediante en jefe", y peculiares canciones que hablan de la vida desde el lado tragicómico de la ironía. Influencias musicales las hay en La Lengua Suelta, aunque tan variadas (desde el flamenco a la nueva ola, desde la canción del verano al rock) que resultan difícilmente clasificables. Quizá lo que más sorprenda, sin embargo, sea la guasa de las letras, aunque que nadie se confunda, no estamos ante la versión pop de Chiquito de la Calzada; el dúo, seguramente, se siente más cómodo en el club de la comedia.

CENTRO MAIL

Expertos en informática

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271






[Fotografía no contractual]

Windows Millenium: 120 €
Windows XP: 135 €

EVOLUTION

Placa Base Intel Pentium 4	CD-ROM LG 52x
SVGA Geforce2 64 Mb.	Módem 56 Kb. V. 90 (PCI)
Memoria 128 Mb.	Altavoces, Micrófono
Disco duro 40 Gb. IDE	Teclado y Ratón
Sonido AC97	Monitor Daewoo17"

Intel Pentium 4 1,6 GHz. 1.110

SOTFWARE DE REGALO

tu cocina

Inglés PLANETA DeAGOSTINI

Atlas Mundial Interactivo

Enciclopedia Multimedia PLANETA DeAGOSTINI

GARANTÍA UN AÑO



SPYPEN ACTOR


Cámara digital, vídeo, grabador de audio, webcam todo en uno y a un precio increíble.

CREATIVE PCCAM 600


Webcam o Cámara compacta digital con flash y 16 Mb de memoria interna.

BEST BUY EASYSNAP ELEGANCE


Webcam y cámara digital en un diseño compacto y elegante.

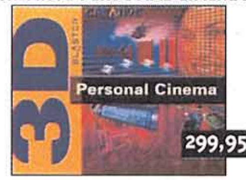
EASY GO ELEGANCE


La nueva Easy GO ahora con nuevas funciones y adaptador para el coche.

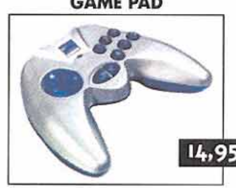
HERCULES 4000XT 32 MB


HERCULES 4500 64 MB


ATI RADEON 7500 RV200


CREATIVE PERSONAL CINEMA


GRAVIS X-TERMINATOR


INTERACT PC HORNET GAME PAD


LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB


MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION 2 USB


THRUSTMASTER FERRARI 360 MODENA PRO


THRUSTMASTER FIRESTORM DIGITAL 2


TOP GUN FOX 2


VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GT +


pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de marzo de 2002.

CENTRO MAIL

Expertos en videojuegos

BLACK & WHITE CREATURE ISLE


19,95

CHAMPIONSHIP MANAGER TEMP. 01/02

29,95

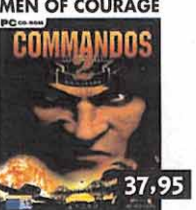
COMANCHE 4

39,95

COMMAND & CONQUER RENEGADE

42,95

Consigue WARRIOR KINGS con una camiseta de regalo.
37,95

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

37,95

EMPIRE EARTH

44,95

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

37,95

IL 2 STURMOVIK

37,95

KICK OFF 2002

17,95

LA JUNGLA DE CRISTAL: NAKATOMI PLAZA

34,95

LOS SIMS: PRIMERA CITA

17,95

MEDAL OF HONOR: ALLIED EDITION

47,95

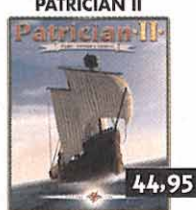
MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS
34,95

NASCAR RACING 2002

29,95

OP. FLASHPOINT: GOLD EDITION

49,95

PATRICIAN II

44,95

REAL WAR


17,95

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

44,95

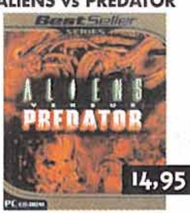
STAR WARS: STARFIGHTER
42,95

ZAX: THE ALIEN HUNTER

17,95

superofertas del mes

IMPUESTOS INCLUIDOS

ALIENS vs PREDATOR

14,95

BICHOS JUEGO DE ACCIÓN

11,95

CAESAR II

4,95

DINO CRISIS
11,95

HALF LIFE
14,95

PACK BLIZZARD
29,95

PANZER DRAGOON

5,95

PUZZLE BUBBLE 2

5,95

RESIDENT EVIL 2

11,95

SOLDIER OF FORTUNE

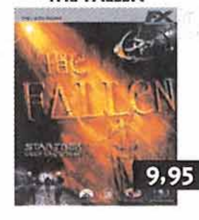

17,95

SONIC 3D


5,95

SUBMARINE TITANS


9,95

THE FALLEN

9,95

TRIBES 2

14,95

VAMPIRE: THE MASQUERADE

17,95

pedidos por internet **www.centromail.es**

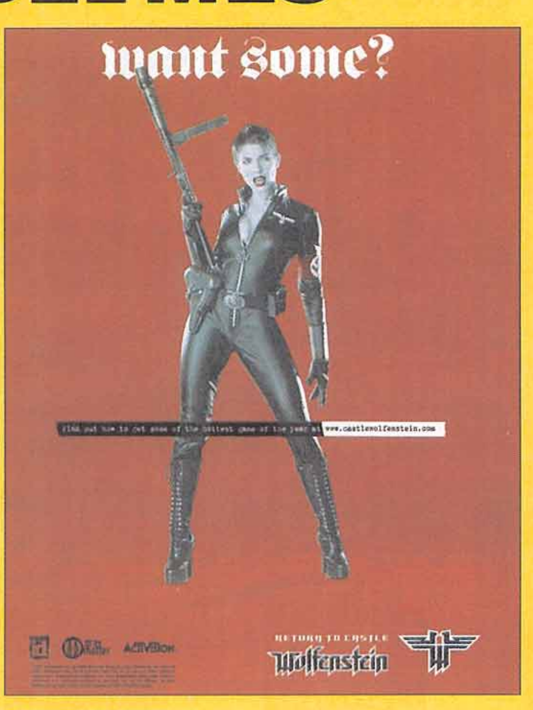
pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de marzo de 2002.

LA PUBLI DEL MES

Parece que, después de todo, los juegos de consola sí que resultan perjudiciales para el cerebro humano, o, al menos, para el cerebro de este humano en concreto que ha debido pasar demasiadas horas jugando a «Devil May Cry». Claro, que por la cara de "pánfilo" que se le ha quedado no parece que le importe demasiado que se le vayan a poner los sesos "a punto de nieve". Cuánto más felices no deben ser los usuarios de PC que son invitados a jugar a «Return to Castle Wolfenstein» por la simpática señorita de la ametralladora. Incluso el insignificante hecho de que ésta tenga una afición, digámoslo suavemente, un tanto excesiva por el cuero negro, será para muchos un aliciente antes que un problema, ¿verdad?





LA INDUSTRIA VA BIEN

El Grupo NPD, una de las principales fuentes de información económica en Internet, ha revelado en un reciente informe que las ventas totales en Estados Unidos de la industria del videojuego durante el año 2001, incluyendo software, hardware y accesorios, han ascendido un espectacular 43 por ciento con respecto a las del año anterior para totalizar nada menos que 9 400 millones de dólares (cerca de 10 700 millones de euros). Estos números, que por sí solos ya resultan impresionantes, adquieren aún más importancia a la luz de la gran recesión económica que ha venido afectando tanto a Norteamérica como al resto del mundo durante el año pasado. Según este mismo informe, gran parte de la responsabilidad de este incremento sin precedentes recae sobre las nuevas consolas aparecidas el año pasado así como sobre la avalancha de nuevos títulos que éstas han arrastrado. Aunque sabemos que los mercados europeo y americano son suficientemente diferentes como para que cualquier comparación entre ellos sea, cuando menos arriesgada, nos gustaría pensar que, puesto que es este año cuando nos toca a nosotros recibir a las nuevas consolas de Nintendo y Microsoft, entra dentro de lo posible que nuestra industria experimente un boom semejante.

LAMENTABLE

Este mes nos ha sorprendido la actitud de Lucas Arts que, tras anunciar a bombo y platillo, su pretensión de desarrollar un nuevo juego basado en el personaje de Indiana Jones, en colaboración con The Collective (responsables de «Star Trek: Deep Space Nine: The Fallen»), ha cerrado por completo el grifo de la información y no ha proporcionado ni un dato más sobre este proyecto. Francamente, no parece de recibo jugar de esa manera con los aficionados ni siquiera aunque tal actitud responda a la típica estrategia de marketing consistente en ir acrecentando poco a poco el interés del público mediante un filtrado selectivo de la información.
Quizá Lucas Arts haría bien en aplicarse la vieja máxima según la cual cuando no se tiene nada que decir, es mucho mejor no decir nada.

¿Qué... sentido tiene que nVidia haya desarrollado el nuevo chip GeForce 4 cuando las tarjetas GeForce 3 apenas se han vendido y, de hecho, todavía cuestan un fortunón?

¿Quién... no espera con ansiedad saber qué fantástico juego puede surgir de la colaboración entre Planet Moon, desarrolladores de «Giants», y Lucas Arts?

¿Cuantas... unidades más se van a vender de la exitosa portátil de Nintendo, Game Boy Advance, tras su reciente rebaja de precio?

¿Por qué... hemos de seguir soportando continuos retrasos sobre las fechas anunciadas para la aparición de los juegos, el último el del esperado «Soldier of Fortune II»?

¿Qué... hay de cierto en los rumores de que Sierra prepara una nueva entrega de la serie clásica de videoaventuras «Space Quest»?

TERMINÓ EL CULEBRÓN



Tras varios meses de incertidumbre que han tenido en vilo a los aficionados a los juegos de rol de todo el mundo, por fin se ha llegado a un acuerdo sobre la distribución del esperadísimo título de rol: «Neverwinter Nights». Al parecer las presuntas "diferencias irreconciliables" entre Bioware, los desarrolladores del juego, e Interplay, compañía que poseía los derechos para su distribución, no lo eran tanto, y después de unos cuantos "tira y afloja", han podido alcanzar un compromiso favorable para los intereses de ambas compañías. Según este acuerdo el juego será distribuido en todo el mundo por Infogrames, pero respetando ciertas condiciones previas establecidas con Interplay.

Evidentemente no podemos por menos que estar encantados de que este conflicto se haya solucionado, esperamos que definitivamente, con un acuerdo amistoso entre ambas partes, pero al mismo tiempo no podemos evitar preguntarnos si no hubiera sido posible alcanzar ese entendimiento mucho antes y, sobre todo, en privado, evitando así provocar la inquietud de decenas de miles de aficionados.

Por supuesto, claro está, no ha tenido nada que ver en todo esto el hecho de que estas pequeñas broncas proporcionan un montón de publicidad..., por supuesto que no.

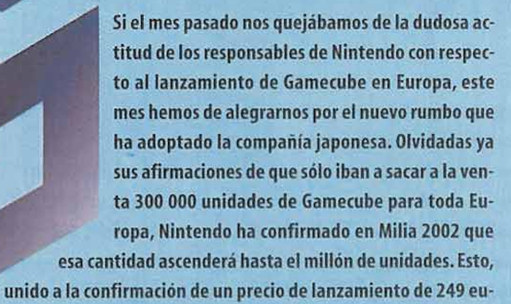
¿Turín 2006?





En un arriesgado golpe de mano hemos conseguido la primera imágen en exclusiva de «Turín 2006», el simulador de las próximas olimpiadas de invierno. Comparándola con ésta otra de «Salt Lake 2002», ¿no os parece impresionante la potencia de su motor gráfico y su...? ¿Cómo? ¿Que se trata del clásico «Winter Games» de Epyx? ¡Maldición! ¡Que nos traigan a nuestro corresponsal en Italia...!

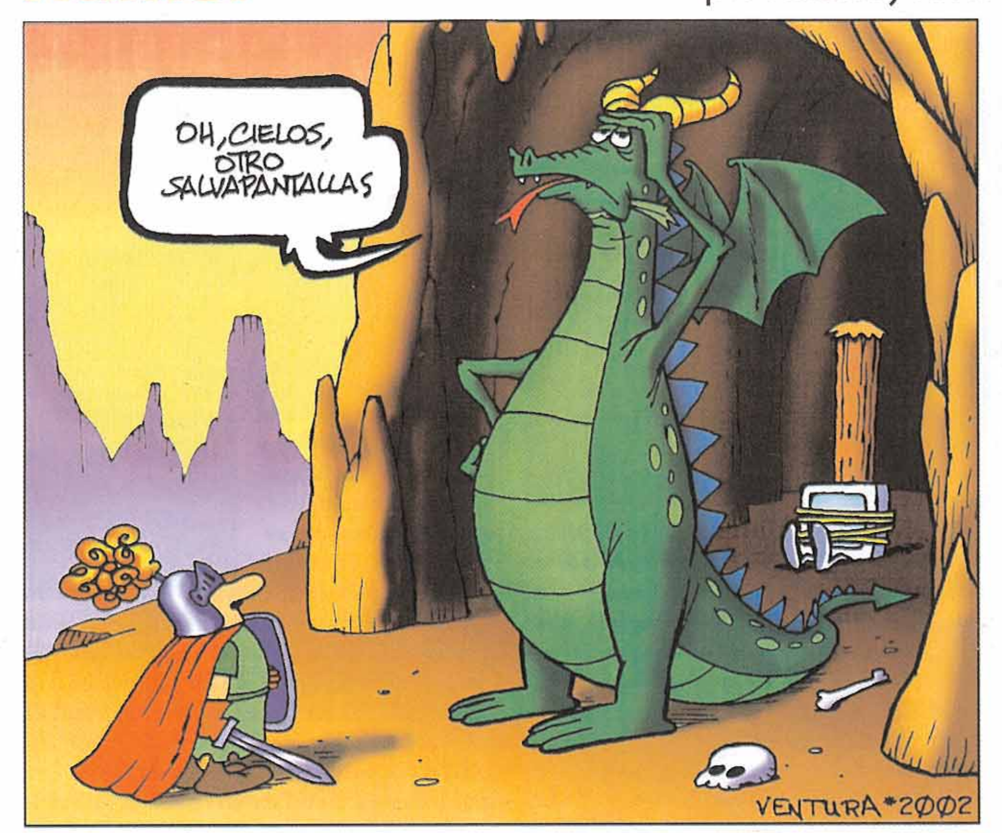
FORMIDABLE



Si el mes pasado nos quejábamos de la dudosa actitud de los responsables de Nintendo con respecto al lanzamiento de Gamecube en Europa, este mes hemos de alegrarnos por el nuevo rumbo que ha adoptado la compañía japonesa. Olvidadas ya sus afirmaciones de que sólo iban a sacar a la venta 300 000 unidades de Gamecube para toda Europa, Nintendo ha confirmado en Milia 2002 que esa cantidad ascenderá hasta el millón de unidades. Esto, unido a la confirmación de un precio de lanzamiento de 249 euros, así como a un catálogo inicial de cerca de 20 juegos, augura muy buenas expectativas para esta consola en nuestro país y confirma que la primera intención de Nintendo era o bien un error de cálculo o, simplemente, una metedura de pata

Humor

por Ventura y Nieto



Hace 10 años...



La portada de nuestro número 48 estaba dominada por el ligón más torpe e inepto de toda la historia de los videojuegos, Larry Laffer, de cuya primera aventura en español os ofrecíamos la solución completa. Otros juegos de los que también se daba la solución fueron «Roger Rabbit» y «Gods», del que además incluimos un gigantesco póster desplegable con los mapas de todos los niveles.

En cuanto a las novedades, os informábamos en exclusiva del desarrollo de tres fantásticos títulos, las videoaventuras «Star Trek 25th Anniversary» y «The Addams Family», y el simulador deportivo «Olimpiadas 92».

Por último, también os ofrecíamos dos completos reportajes, uno en el que se narraba la historia de la compañía Cyberdreams, enfrascados en aquella época en el desarrollo del aterrador «Dark Seed», y otro en el que os dábamos toda la información necesaria para elegir el mejor joystick.

Gore

Acción / 4D Rulers / Cryo Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME/NT4/200/XP • CPU: Pentium II 200 MHz • RAM: 64 MB (128 MB) • HD: 200 MB • Vídeo: Aceleradora 3D compatible OpelGL con 16 MB (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.1 incluidas en el CD) • Módem: 56k



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Ratón: Vistas
Botón izq.: Disparo 1
Botón dcha.: Saltar

Hasta hace bien poco no había un distribuidor en España para el mismo. Ahora Cryo Interactive se ha hecho con los derechos sobre este título que seguro dará mucho que hablar entre los aficionados. En la demo incluida en el CD podréis conetaros a algunos de los servidores disponibles o bien crear una partida via internet o via LAN para poder poner las pilas al equipo contrario. La mecánica de juego es similar a los «Quake», «Unreal Tournament», etc... La demo está en inglés.

Velocidad/Arcade / Delphine Software / Electronic Arts

Moto Racer 3



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME • CPU: Pentium III 500 MHz • RAM: 64 MB (128 MB) • HD: 34 MB • Vídeo: Aceleradora 3D compatible Direvt3D con 16 MB (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.1 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

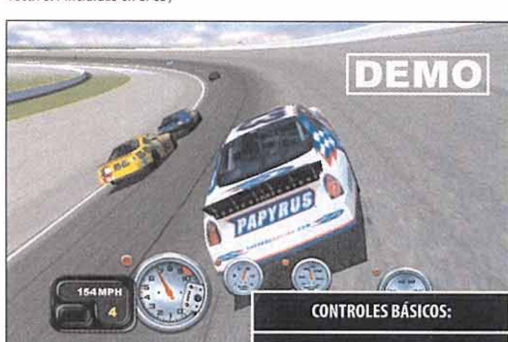
Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar
Cursor izq./dcha.: Izquierda/Dcha
C: Cambiar cámara

«Moto Racer 3» ofrece toda la emoción del mundo del motociclismo permitiéndote disputar competiciones de trial, carreras de velocidad sobre el asfalto en los mejores circuitos del mundo, motocross, supercross. Todo un lujo para los amantes de las motos.
En la demo que este mes encontraréis en uno de nuestros CDs podréis competir en dos de las modalidades disponibles en la versión completa. Por un lado una apasionante carrera de velocidad en la cilindrada de 125 cc, rivalizando al más alto nivel con pilotos de talla mundial y por otro lado una carrera de motocross en un circuito ubicado en la ciudad de Barcelona. Aunque la demo está en inglés, el producto final lo podremos encontrar traducido al castellano.

Nascar Racing 2002 Season

Velocidad / Papyrus / Vivendi Universal

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME/ • CPU: Pentium II 266 MHz • RAM: 64 MB (128 MB) • HD: 63 MB • Vídeo: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.1 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Teclado numérico: Acelerar/Frenar/Izquierda/Derecha
Re Pág/Av Pág: Cambiar vista

Como cada año, la fórmula Nascar no podía faltar a su cita con los aficionados al volante y a los videojuegos y lanzará próximamente una nueva versión de su ya tradicional saga. Aunque a primera vista la fórmula Nascar pude parecer aburrida por el hecho de dar vueltas a un circuito en forma de elipse, los conocedores de estas carreras conocen el riesgo de las altas velocidades que se llegan a alcanzar.
En la demo que os ofrecemos este mes podréis sentir toda la tensión de circular a más de 200 Km/h con el riesgo de tener el más mínimo roce con otro vehículo y perder la estela de los coches de cabeza. En esta demo podréis competir eligiendo el modo de dificultad además de tener disponibles dos circuitos correspondientes a la competición real. La demo se encuentra en inglés.

Jerusalén

Aventura / Cryo Interactive / Cryo Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME/XP • CPU: Pentium II 400 MHz • RAM: 64 MB (128 MB) • HD: Funciona desde CD • Vídeo: SVGA con 4 MB • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.1 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles

Cryo Interactive sigue en su línea planteando nuevos quebraderos de cabeza para los seguidores de las aventuras gráficas. Esta nueva aventura nos sitúa en el año 1552, cuando la ciudad Santa estaba gobernada por Suleimán. Nuestra misión, encarnando al personaje de Adrian Blake, será investigar todas las pistas que nos conduzcan a resolver la desaparición de la hija del gobernador. En la demo que os ofrecemos podréis jugar el primer nivel completo del juego en el que podréis recorrer los escenarios de la ciudad de Jerusalén, cuya reproducción ha contado con el asesoramiento de expertos en la materia. La mecánica de juego es similar a la de todas las aventuras de Cryo, es decir, aventura en primera persona, con movimientos a zonas fijas y visibilidad total en los 360º. La demo se encuentra sen castellano.

Megarace 3

Velocidad, Arcade / Websquad / Cryo Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME/2000 • CPU: Pentium III 500 MHz • RAM: 64 MB (128 MB) • HD: 80 MB • Vídeo: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.1 incluidas en el CD) • Módem: 56k



CONTROLES BÁSICOS:

Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar
Cursor izq./dcha.: Izquierda/Derecha
Mayúsculas izq.: Turbo

En uno de los CDs del número 84 de Micromanía, incluíamos una demo de este futurista juego de velocidad. «Megarace 3» pertenece a una saga que ha ido mejorando con el paso de las versiones y que resalta principalmente por su enorme jugabilidad. La demo incluida en el número 84 permitía jugar en modo de un solo jugador, sin embargo esta nueva demo que encontraréis en nuestro CD permite el juego multijugador a través de red local o Internet. Con este nuevo modo de juego, las posibilidades de entretenimiento aumentan al poder competir con nuestros amigos. Con tan sólo una conexión de red o un módem podréis poner el corazón a un ritmo de vértigo en dos circuitos diferentes. La demo se encuentra en castellano.s

Comanche 4

Acción / Novalogic / Friendware

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME • CPU: Pentium II 450 MHz (Pentium II 450 MHz) • RAM: 128 MB (256 MB) • HD: 150 MB • Vídeo: Aceleradora 3D AGP 4X (GeForce o Radeon) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.1 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
RX/C: Control de altura
Botón izq.: Disparar
Botón dcha.: Seleccionar objetivo

«Comanche 4» es probablemente uno de los mejores simuladores de helicópteros del mercado, pero por si alguien todavía no ha comprobado las excelencias de este título, en uno de nuestros CDs podréis encontrar una nueva demo que incluye una nueva misión de un solo jugador además de incorporar soporte para juego multijugador. La demo se encuentra en inglés.

Tiger Woods PGA Tour 2002

Deportivo / E.A. Sports / Electronic Arts

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME/2000/XP • CPU: Pentium II 400 MHz (Pentium III 733 MHz) • RAM: 64 MB (128 MB) • HD: 250 MB • Vídeo: Aceleradora 3D con 16 MB compatible Direct3D (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0a (DirectX 8.1 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles

Tiger Woods se está confirmando como uno de los grandes del golf a nivel mundial y Electronic Arts no quiere dejar pasar la oportunidad de promocionar su título estrella de este deporte, aprovechando la imagen del tigre americano.
En la demo podréis recorrer algunos hoyos del circuito de la PGA de la mano de todo un número 1 del golf.
La demo que os ofrecemos de este juego se encuentra en inglés.

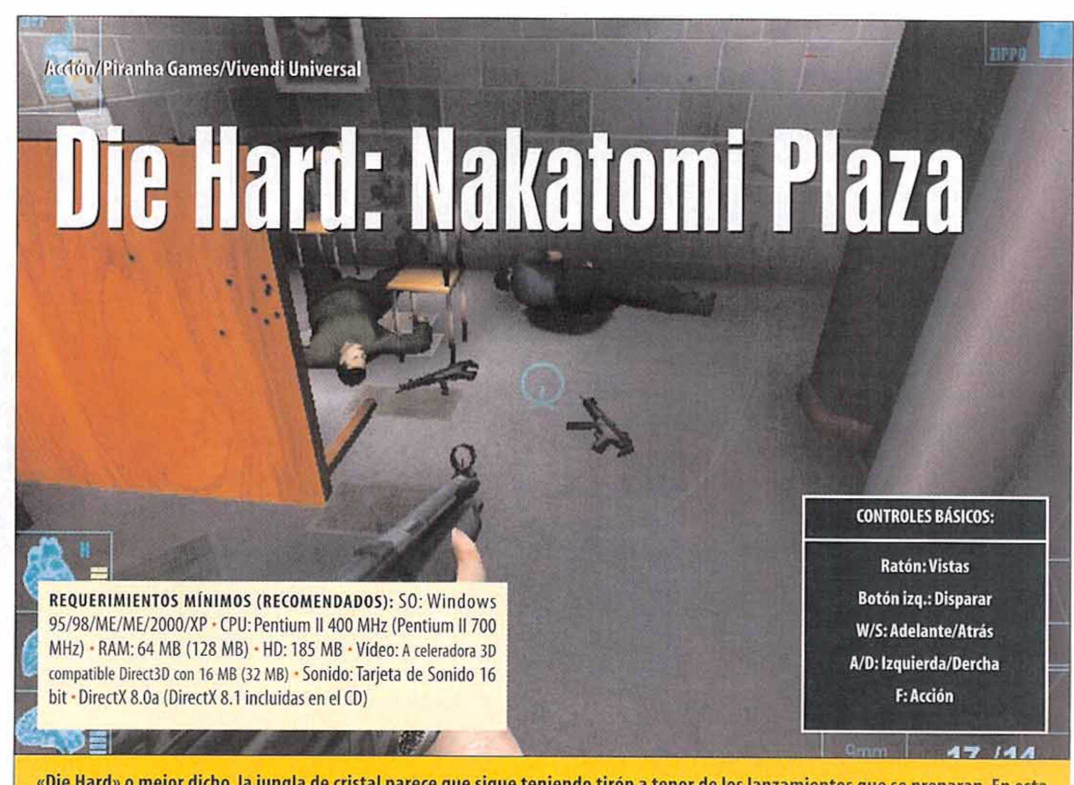
ESPECIALES

C&C Renegade

El mes pasado tuvisteis la oportunidad de conocer algo más acerca de este nuevo «C&C» que Westwood Studios está ultimando antes de su lanzamiento definitivo. En el avance especial os contábamos las novedades de este juegazo que rompe con los moldes establecidos hasta la fecha para el género de la acción. Para que podáis conocer algo más acerca de este arcade en primera persona, tenéis una aplicación interactiva con vídeos, pantallas e información a lo grande sobre todo lo que se esconde tras este ambicioso proyecto. Si no quieres ser el último en enterarte de como será «C&C: Renegade» no puedes dejar pasar esta oportunidad.

Acción/Piranha Games/Vivendi Universal

Die Hard: Nakatomi Plaza



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME/ME/2000/XP • CPU: Pentium II 400 MHz (Pentium II 700 MHz) • RAM: 64 MB (128 MB) • HD: 185 MB • Vídeo: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0a (DirectX 8.1 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Vistas
Botón izq.: Disparar
W/S: Adelante/Atrás
A/D: Izquierda/Dercha
F: Acción

«Die Hard» o mejor dicho, la jungla de cristal parece que sigue teniendo tirón a tenor de los lanzamientos que se preparan. En esta ocasión el personaje se ve envuelto de nuevo en lo alto de un edificio que es una bomba de relojería y con un equipo de mafiosos profesionales dispuestos a hacerlo estallar. En la demo que se incluye en el CD os encarnaréis en el personaje protagonista de la saga y la acción os situará en la parte alta del edificio, más concretamente en el piso 39, completamente minado y lleno de enemigos. La misión será acabar con todos ellos para posteriormente desactivar todos los temporizadores de explosivos. La demo está en inglés.

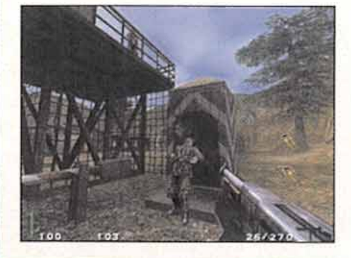
MULTIMEDIA

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.1. Con él se han corregido los problemas detectados al seleccionar la instalación personalizada y al desactivar la instalación completa. Los errores producidos al seleccionar determinados objetos en el editor también se han corregido. Además el daño producido por la artillería pesada se ha reducido en pro de equilibrarlo con el del resto de unidades del juego.

Return to Castle Wolfenstein

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.1. Los problemas encontrados en el modo multijugador se han solucionado. Los tenientes ahora no podrán lanzar granadas cuando están mirando por los binoculares. Algunos otros problemas encontrados en la carga de niveles en el modo de un solo jugador también han sido corregidos.



Harry Potter y la Piedra Filosofal

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.1, pero Electronic Arts no ha dado explicaciones de las mejoras que realiza este parche.

Real War

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.5. En este parche se han incluido 4 nuevos mapas además de tener ahora nuevas posibilidades de camuflaje. La inteligencia artificial de algunas unidades ha sufrido cambios considerables a mejor. También se han corregido numerosos aspectos que afectan directamente a la jugabilidad y características del juego.

Tropico

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.07. Con él se ha conseguido una total compatibilidad con el recién nacido Windows XP, además de dar un mejor soporte a las tarjetas gráficas con chip GeForce. La protección anticopia del juego se elimina para evitar así posibles anomalías en el funcionamiento y para evitar también problemas a la hora de cargar la expansión.

Max Payne

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.05. El juego carga ahora de forma correcta entre los diferentes niveles, y se ha eliminado el error que avisaba de que el equipo se había quedado sin memoria.

IL-2 Sturmovik

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.03. Con él se han solucionado los problemas encontrados con la compatibilidad con joystick force-feedback. A partir de ahora las texturas de los aviones se mostrarán de forma correcta. La IA del juego ha sufrido una notable mejora para bajar la dificultad del juego en determinado momentos.

Moto Racer 3

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.1. Con él se ha solucionado los errores gráficos detectados con el uso de determinados procesadores gráficos, además de permitir el cambio de la resolución gráfica. También se ha mejorado el control del juego a través de pads de control.

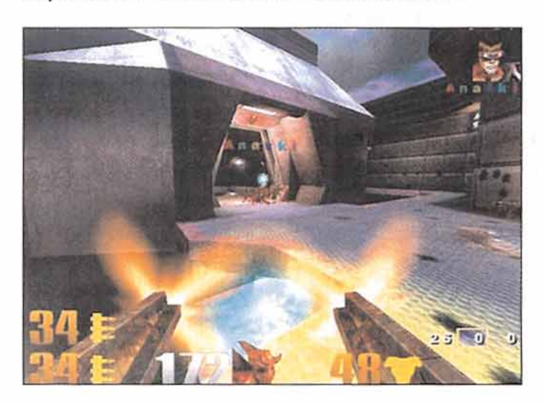
ESPECIALES

Mod para Quake III

Todos los juegos de acción de cierto éxito, tienen a su disposición distintos mods, y «Quake III» no iba a ser menos. Este mes os ofrecemos en nuestro CD un mod para «Quake III Arena» que modifica el sistema de juego y no el motor gráfico.

El mod se basa en el uso simultáneo y alternativo de dos armas, es decir, el jugador llevará un arma en cada mano, y podrá disparar y controlar cada una de ellas de forma independiente. Esta posibilidad aumenta enormemente las posibilidades de juego durante la partida.

Además se ha mejorado el sistema de disparo haciendo necesaria una mejor punteria para acabar con el enemigo. A pesar de tener dos armas, una en cada mano, no resultará tan sencillo como pueda parecer terminar con la barra de vida de tu adversario.



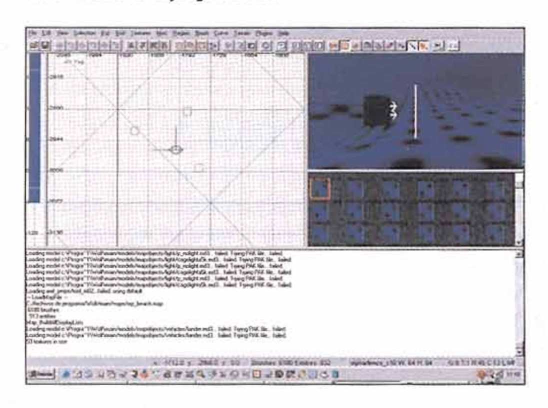
ESPECIALES

Editor de mapas de Return to Castle Wolfenstein

Como viene siendo habitual, los fabricantes de los títulos mejor colocados del mercado y con una gran aceptación pública optan por poner en manos de los usuarios herramientas con las que se pueden realizar modificaciones, mapas, niveles y personajes para estos juegos. Los programadores de «Return to Castle Wolfenstein» no han querido quedarse a la zaga y han puesto a disposición de todos los fántaticos del título un editor con el que podrán construir nuevos mapas para este genial juego de acción.

Aunque nadie duda de la dificultad que entraña la realización de mapas y niveles con las herramientas de construcción, lo cierto es que la simplificación de los procesos aprovechando su interfaz gráfica es realmente alta.

Si creías que lo habías visto todo, ponte en marcha para generar nuevos retos en tu juego favorito.





C&C Renegade

Acción / Westwood / Electronic Arts

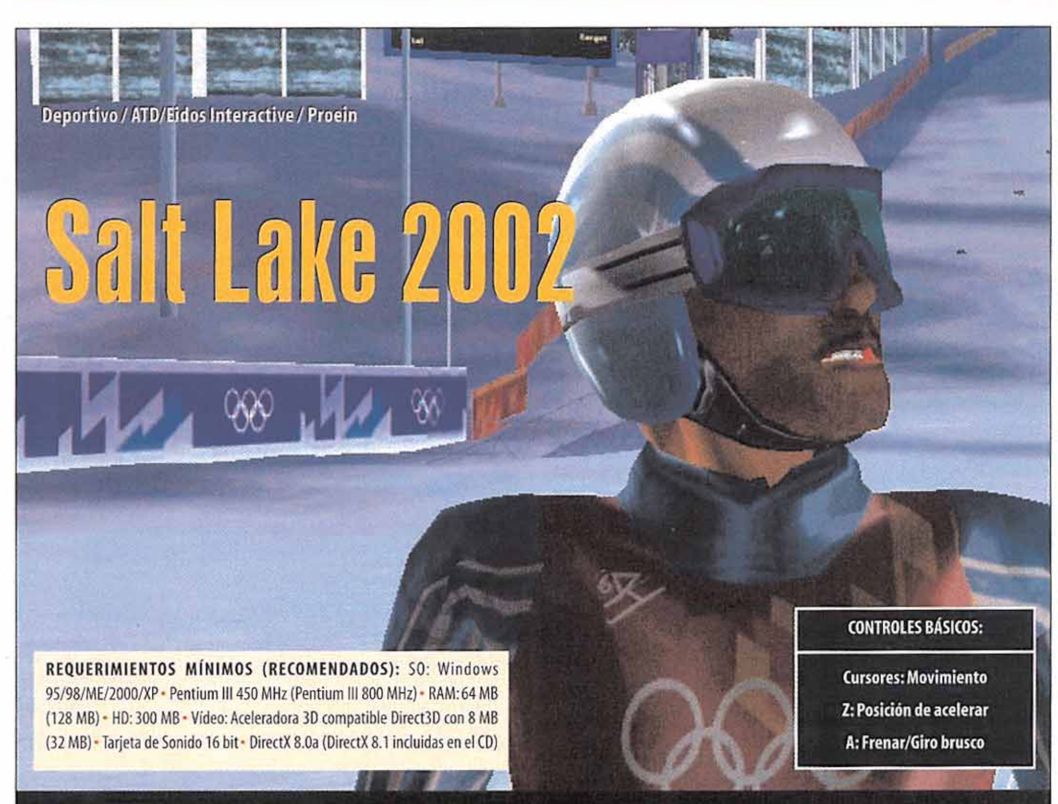
DEMO MULTIJUGADOR

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME • CPU: Pentium II 400 MHz (Pentium III 1000 MHz) • RAM: 96 MB (256 MB) • HD: 200 MB • Vídeo: Aceleradora 3D con 16 MB compatible Direct3D (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.1 incluidas en el CD) • Módem 56k

CONTROLES BÁSICOS:

W/S: Avanzar/Retroceder
A/D: Izquierda/Derecha
Ratón: Vistas
Botón izq.: Disparar
E: Subir a los vehículos

Probablemente se trate de uno de los juegos más espectaculares del momento. Quien más quien menos espera con inquietud el lanzamiento de este nuevo título de la saga «Command & Conquer» que rompe con los moldes establecidos por toda la serie hasta la actualidad. De momento y a la espera de la versión producida del juego, tendremos que conformarnos con esta espectacular demo que Micromanía os ofrece en exclusiva. Se trata de la versión multijugador con la que podréis disfrutar del modo online del juego a través del servidor GameSpy. Por el momento este es el único servido habilitado para jugar a «C&C Renegade», aunque esperamos que en poco tiempo se habiliten nuevos servidores. La demo se encuentra en inglés, la igual que la versión que se comercializará en nuestro país. Quienes pensaban que el universo «Command & Conquer» sólo estaba limitado al género de la estrategia en tiempo real, se van a llevar toda una sorpresa.



Salt Lake 2002

Deportivo / ATD / Eidos Interactive / Proein

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME/2000/XP • Pentium III 450 MHz (Pentium III 800 MHz) • RAM: 64 MB (128 MB) • HD: 300 MB • Vídeo: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 8 MB (32 MB) • Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0a (DirectX 8.1 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Z: Posición de acelerar
A: Frenar/Giro brusco

Coincidiendo con la apertura de los juegos olímpicos de invierno que este año se celebran en la ciudad estadounidense de Salt Lake City, Proein ha puesto a la venta un juego basado en estas olimpiadas en el que se incluyen muchas de las modalidades deportivas de invierno como las de salto o esquí acrobático. En la demo que se incluye en el CD podréis bajar una apasionante ladera de la categoria "gigante", sintiendo toda la sensación de velocidad de esta prueba. En la demo hay tres modos habilitados –Freeform Mode, Olympic Mode y Tournament Mode- sin embargo el único que funciona es el Freeform Mode. El resto de modos inicializan también el modo libre, pero provocan errores durante el juego. También sucede que al ejecutar la demo el programa solicita el disco; en este caso basta con pulsar en aceptar para que continúe la carga. La demo está en inglés pero la versión final se encuentra completamente en castellano.

Max Payne

Acción / Remedi Entertainment / Proein

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME/2000 • CPU: Pentium II 450 MHz (Pentium III 700 MHz) • RAM: 96 MB (128 MB) • HD: 168 MB • Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Ratón: Vistas
Botón dcha.: Ralentizar tiempo
Botón izq.: Disparar
Enter: Acción

«Max Payne» es de sobra conocido por todos y desde luego poco podemos añadir. Al igual que en el número 81 de la revista, este mes incluimos en uno de los CDs una nueva demo de este genial título, en la que podréis jugar los primeros capítulos del juego.

Remedi Entertaiment ha incluido en esta demo la recién publicada versión 1.05 de la actualización oficial del juego. De esta forma se consiguen solucionar los problemas que han sufrido algunos usuarios tanto con el juego como con la demo. Para las personas que no hayan sufrido ningún tipo de problema de compatibilidad con la anterior demo no será necesario instalar esta nueva.

Al igual que la demo publicada anteriormente, ésta se encuentra en inglés, sin embargo el producto final está completamente traducido y doblado al castellano.

Para quienes hayan comprobado ya las excelencias de este título y se hayan encontrado con problemas durante el juego, en nuestra sección de actualizaciones podrán encotrar la versión 1.05 de actualización del título.

Gothic

JDR/Aventura/ Piranha Bytes / Friendware

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME • CPU: Pentium II 400 MHz (Pentium III 600 MHz) • RAM: 64 MB (128 MB) • 280 MB • Vídeo: Aceleradora 3D compatible con 16 MB (32 MB) • Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.1 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Controles básicos:
Cursores: Movimiento
Botón izq.: Acción.
Retorno: Inventario
May izq.: Andar

Ambientado en un mundo de fantasía, nos llega «Gothic», un juego de rol en tres dimensiones, que posee en su haber una buena presencia y una trama cuanto menos interesante. La acción nos sitúa en una prisión delimitada por una barrera mágica, la cual puede ser atravesada para entrar pero no para salir.

Sin apenas recursos ni conocimiento de manejo de armas, inicialmente, en la demo que traemos en el CD encarnarás al personaje de un nuevo prisionero que acaba de llegar a tan recóndito lugar. Sin conocer nada sobre el lugar en el que te han encerrado, habrás de intentar abrirte camino entre los más fuertes y aprender el manejo de distintas armas y hechizos que te harán cada vez más poderoso.

Tu misión será, evidentemente, escapar del horror de la prisión.

Este juego, ofrece la posibilidad de vivir un sinfín de aventuras en un mundo inmenso, lleno de NPC's y con unos gráficos tridimensionales que harán las delicias de los aficionados al rol.

La demo permite jugar la primera fase del juego, desde el momento en el que Diego, uno de los prisioneros que han compartido la misma suerte que nuestro personaje, nos ayuda en los primeros pasos por el mundo ominoso mundo de «Gothic».

La demo se encuentra en inglés al igual que la versión final producida que se distribuirá en España.



PUNTO DE MIRA

CREATURE ISLE

La expansión oficial de «Black & White» ya está aquí. ¿Qué puedes esperar de esta ampliación de la última genialidad de Peter Moulynex? Te contamos todo sobre el juego el próximo mes..

PREVIEW

GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4

El gurú de la simulación automovilística desvela su nuevo y más ambicioso proyecto. ¿Será capaz «Grand Prix 4» de llegar a lo más alto del podio? Te desvelamos cómo calienta motores el nuevo juego de Geoff Crammond.



PREVIEW

FREEDOM FORCE

Ciudades, superhéroes, una inspiración directa del cómic... «Freedom Force» pretende establecer una nueva forma de entender el rol, en la que no todo es magia y ambientes medievales.



Y, además, todas las secciones habituales de la revista, noticias, avances, previews, trucos, guías y mucho, mucho más

NOTA DE LA REDACCIÓN: Micromanía se reserva la posibilidad de cambiar alguno o todos los contenidos anteriores, en virtud de la actualidad de la revista y sus contenidos.



AVANCE

WARCRAFT III

Blizzard puede volver a hacerlo. Por fin hemos jugado con la primera versión disponible de «Warcraft III» y te avanzamos todo sobre cómo será el nuevo exitazo de la compañía.











PATAS ARRIBA

MEDAL OF HONOR

Pidiendo disculpas de antemano por no haber podido incluir la solución en el último número de Micromanía, como era nuestra intención, ahora sí te presentamos las claves para finalizar este maravilloso juego de acción, con la Segunda Guerra Mundial como telón de fondo.



Ya a la venta

THE FALLEN ESTRENA EL NUEVO PRECIO FX PREMIUM

"The Fallen sorprende por su indiscutible calidad. Sobresaliente"
Computer Hoy

"The Fallen tiene todas las papeletas para convertirse en un gran éxito. Una oferta insuperable"
Micromanía

"El resultado es magnífico. Producto recomendado"
PC Actual

"The Fallen, por su duración y calidad es la elección para los que disfrutan de la buena aventura"
CiberPaís

"Una de las mayores aventuras jamás vista en un PC"
Game Live

"The Fallen mejora el motor de Unreal™ Tournament... Todo un lujo a tu alcance"
PC Manía

"El punto fuerte de The Fallen es su jugabilidad, "engancha" desde el momento que te pones a jugar con él"
Computer Idea

"Uno de los títulos más jugables y adictivos que han pasado por nuestra redacción"
PC Today

"Compra obligada para los incondicionales"
PC Juegos y Jugadores

"The Fallen exprime el motor de Unreal™ Tournament hasta límites insospechados"
Top Games

aDeSe +16

www.fxplanet.com

Especial de The Fallen







NOVEDADES FX PREMIUM. AHORA ES TU OPORTUNIDAD.



Los títulos FX Premium se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática